

2 CDs

JOC FULL! - BROKEN SWORD 1 - PRIMUL ADVENTURE ÎN LEVEL

# LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Septembrie 2003

JOC  
FULL!!



## Broken Sword The Shadow of the Templars

PREVIEW

### Need for Speed: Underground

Fast, furious...

REVIEW

### Runaway A Road Adventure

Gravul aventura marelui, dar nu al prietenilor

### Wolfenstein Enemy Territory

Multi-layer pe gratis

# AQUA NOX 2

REVELATION

115.000 lei

REMY: EL TORN • LIONHEART • MITHLAND • XIII PATCH WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 112 • WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS 112  
IMAGINE BATTLEFIELD CHAMPION • KINGED • NEED FOR SPEED: UNDERGROUND • THIEF III FILME: HALF-LIFE 2 • FULL SPECTRUM WARRIOR





*Kajipat* 1876. Nat. wts. 3, *Purwiyadi* nu-  
nu-nu, *Akai-Hakobshi* Nasse. "Nin" un-dim-  
In; on T.S. an S.S. Ninshib un Hakobshi.  
*Mutau* Yon-yathle Inal, *xamu* yu. Co. I Inwal  
— *mawshemahy* shu' d Inwal — C.

*Syrnitis natrix* and many others. Among some of the most common birds present among the birds.

Sunt încă doi oameni care desigur vor să fie incluși în lista celor mai mari politicieni, dar nu pot fi incluși în lista noastră: primul este liderul liberal David Johnston care nu este nume înalt, al doilea este fostul premier Jean Chrétien care nu este un mare lider, ci un mare politician.

Acum lucrăm, și nu scriem! Altfel, nici o  
scuză pentru nepăsările TV-urilor și a publicațiilor  
de la noi. 27.4. Hailu! 28. Cum s-a făcut... Acum lucrăm

[illegible]

■ **Stylish and smart**

# MANIAC II







## 51 CHALLENGE

— 22 —

and can be supported by the following:



1. **Abstract**

20. *Annali della matematica pura ed applicata* (XCVI)

## SEPTEMBRE 2003

## Editorial Stirr

## PREVIEW

Korea: Jangnam, Gilsa  
Taeil H  
New! for Spanish-Linking and  
Cultural Command

Figure 1

Mice: see Flight Simulator 2 cat.  
 The Great Escape  
 Hit Royale  
 Kingdom of Monarchs  
 The Duke  
 Journey – A novel & homies  
 Under the Cocoon Ty – in 2  
 Wacky World  
 Fungus Fellowship  
 Crown of the Mists  
 Aquatic 2: Evolution  
 Jekyll & Hyde Escape  
 Cat & Whiskers Studio Mac & PC  
 Crisis: Sky Ty in  
 F&K 10: Open to All  
 W. Whiskers & Lemony Snicket  
 Snicket: an in-between  
 in Challenge: Sky 2

100

**Product Synthesis:**  
The Synthesis of the Yonekawa

100

TES Co. (University of Tokyo) and NMI-4  
Kodak

**CONCLUSIONS**

Harry Potter and the	
Chamber of Secrets	\$9
Prisoner of Azkaban	
The Sorcerer's Stone	\$9

**Journal of Management Education**

Harlequin News	74
Hay, 1970: A Home Theme	50
Thompson, C.	
From Low Back Injury: Wheel	88
to: Medicine in studies: Wheel	58
double the price: 20	82
IQ Fall in Europe	54
Acronyms: AKA: 12	55
20th Century: 1960	96
Can you tell?	62
Sweden: 1960	

Second issue of Journal	71
Issue 3	72
Editor	
Locality (Issue 2)	73
Methods / Hypothesis	73
Visuals / Abstract	74
Index	75
www.	76

## CHART-TWO

Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Ltd.



## Firestarter

**Prodicator** GSC Game World

Distributor THQ

Data lansării N/A

On-line [www.firestarter-game.com](http://www.firestarter-game.com)

[illegible]

reuşeşte ca în decurs de 48 de ore să rezolve problemele pe care le va pune Jucătorii, alături de cele dintre care catorci din primele ajută soldaţi, scafandri, şoferi, elicopteri, în timp ce cele douăzeci de următoarele ajută la rezolvarea problemelor de natură tehnică, medicală, de transport, de comunicaţii etc. Cele douăzeci de probleme tehnice, medicale, de transport, de comunicaţii etc. sunt rezolvate de către specialiştii din cadrul armatei.

• Allen Barry, chủ nhà của họ ở nhà 144  
miles East in New York, họ đang bán căn nhà  
đó cho Allen Barry.



## BIOWARE ȘI FEARGA URQUHART

It is not surprising that the "green" movement has been a force in Oregon's labor movement, especially in the public sector. Of a possible 100,000 employees in the public sector, 30,000 are employed by the Oregon Department of Transportation (ODOT), the largest public employer in the state. ODOT has a long history of labor unionism, with the Oregon Public Employees Union (OPEU) representing the majority of its employees. ODOT has been a leader in the labor movement, and has been a strong supporter of the labor movement. In 1990, ODOT was the first public employer in the state to implement a comprehensive labor reform program, which included the creation of a labor council, the establishment of a labor-management committee, and the implementation of a labor-management partnership program. ODOT's labor reform program has been a model for other public employers in the state, and has been widely praised by labor unions and the public alike.

# SE VOR LANSÄ

- |                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| 1. BF 1942: Secret Weapons of WWII | EA         |
| 2. Paradise Cracked                | Buka       |
| 3. Republic: The Revolution        | Eidos      |
| 4. Chrome                          | Take 2     |
| 5. Star Wars JK: Jedi Academy      | Lucas Arts |
| 6. C & C Generals Zero Hour        | EA         |
| 7. Commandos 3: Destination Berlin | Eidos      |
| 8. Conflict: Desert Storm 2        | SCI        |
| 9. MOHAA: Breakthrough             | EA         |
| 10. NHL 2004                       | EA         |





Trăiește muzica

**NOKIA**  
**3300**

Ia-ți noul telefon Nokia  
cu MP3 player. Alege piesele  
preferate și trăiește muzica!

*Mobile Music player  
pentru fișiere MP3 și AAC  
Fișiere de muzică  
utilizate ca tonuri de apel  
Tonuri de apel reale  
Radio FM stereo  
Recorder digital  
MMS  
Jocuri Java™*



Pentru a afla cum poți testa  
pe propriile urechi noul telefon  
Nokia cu MP3 player,  
intră pe [www.nokia.ro](http://www.nokia.ro).

**NOKIA**  
CONNECTING PEOPLE

# Judge Dredd: Dredd vs. Death

Producător Sierra

Distribuitor VU Games Data lansării 19 septembrie 2003

On-line [judgeredd.vu-games.com](http://judgeredd.vu-games.com)

Unul dintre cele mai puțin inspirate filme din istoria cinematografului de până acum, Judge Dredd, ne-a sîdit oarecum bunul simț prin apariția sa în cinematografe. Foarte mulți dintre noi au picat în plasă și s-au dus să-l vadă. Cei care sunt atașați de filmele de acțiune au plecat dezamăgiți, iar ceilalți oripilați. Noroc că suntem obișnuiți, mai ales în ultima vreme. Iată că Rebellion și VU Games s-au hotărât să recreeze acțiunea alături de mîntulul în care orasele au 400 de milioane de locuitori, dintre care majoritatea nu au ce face din cauza lipsei locurilor de muncă. Într-o astfel de lume, e nevoie nu

de un justițiar, ci de vreo câteva mii. Aceștia sunt Judecătorii, fiecare cu funcții multiple, ierarhizate până la nivelul de călău. Această ultimă funcție este și cea mai des pusă în scenă, datorită faptului că unii oameni pur și simplu nu vor să asculte. În concluzie, jocul este un shooter. Ce veți face exact nu se știe încă, deoarece jocul este în producție. Vom afla cu siguranță și sper să fie mai mult decât "ucide tot ce vezi". Deși, dacă stau să mă gândesc, fiind vorba despre secolul 22, nimic nu ar trebui să ne mai surprindă. Oricum, pentru orice eventualitate, sper ca jocul să fie mult, mult diferit de film.



## FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS ANULAT

„Căci, din când în când, eu mă gândesc la Full Throttle, jocul lui Whaley, singurul joc al aventurii de la începutul secolului XXI. Mă gândesc la el deoarece este posibil să aibă succes în jocurile de aventură. Să-l văd!”

„Dare, în orice caz, la Sierra.”

Whaley, prin Siratul Lasso, Are:

“We don't want to disappoint the many fans of Full Throttle, and hope everyone can understand how essential we are to delivering the full quality gaming experience that we possibly can.”

## MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Există la Pacifica, în Angeles, creatorii serialului de jocuri Medal of Honor, din A.A.A. În numeroase probleme au rămas cu probleme pentru a se asigura pe cât posibil că nu vor fi nici o problemă. Pentru a se asigura Medal of Honor Pacific Assault va fi un joc de aventură unic și selectat pe numele lui Tim G. Whaley, alături de mulți alții din cadrul de la Pacifica. Whaley, alături de mulți alții din cadrul de la Pacifica, va fi un joc de aventură unic și selectat pe numele lui Tim G. Whaley, alături de mulți alții din cadrul de la Pacifica. Whaley, alături de mulți alții din cadrul de la Pacifica, va fi un joc de aventură unic și selectat pe numele lui Tim G. Whaley, alături de mulți alții din cadrul de la Pacifica.

# Ground Control 2: Operation Exodus

Producător Massive

Distribuitor VU Games Data lansării N/A

On-line [www.groundcontrol2.com](http://www.groundcontrol2.com)

Vă aduceți aminte cred de acest joc care a apărut cu câțiva ani în urmă, mai exact în 2000. Avea o mare problemă: nu prea mergea cum trebuia pe sistemele de atunci, din cauza cerințelor foarte mari. În speranța că așa ceva nu se va mai întâmpla, putem privi spre Sierra care pregătește lansarea lui Ground Control 2. Povestea este cea a unei lumi, fostă colonie pământească, care a fost izolată o lungă perioadă de timp după războiul cu Imperiul Terran. Din nefericire, Imperiul s-a gândit că ar fi timpul să recucerească toate coloniile pierdute în trecut. Încet-încet, lațul s-a strâns în jurul Morningstar Prime, colonia în cauză, ajungându-se până la bombardament orbital, aproape de



anihilare. Însă, datorită gigantelor cupole electromagnetice, o parte a locuitorilor au supraviețuit și caută o ultimă scăpare în fața exterminării. Această se pare că se găsește într-o veche legendă, care sincer nu știu ce spune. Sper ca producătorii să aibă mai multe detalii despre joc decât mine. Deocamdată, GC2 are un site bine realizat, dar cam cu prea multe "Coming Soon". În rest, imaginile cred că vorbesc de la sine și orice comentariu s-ar putea să fie de prisos.

■ Locke & Konieco

## Significația simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezentei unui
	Imaginii pe CD	dintre aceste elemente
	Wallpaper pe CD	pe CD-ul LEVEL
	Film pe CD	simbolul va avea
	Patch pe CD	culoarea marșă în
	MCD pe CD	caseta tehnică. Răsul
		vor fi roșii

## SILENT HILL 3

Un alt jumanic joc de tip "survival horror" este Silent Hill 3. Acesta este al doilea din seria Silent Hill, dar este primul în care se joacă din perspectiva unei femei, Heather Mason. Heather este o tânără care a fost răpită de un grup de oameni care se numesc "The Order". Ei o folosesc ca mijoc de a crea un nou "Silent Hill". Heather trebuie să se lupte cu ei și să găsească adevărul despre ce s-a întâmplat. Jocul este disponibil pe PC și pe Xbox. Pentru mai multe informații despre joc, vizitați site-ul oficial: [www.silenthill.com](http://www.silenthill.com)

# Korea: Forgotten Conflict

Un  
Commandos  
coreean



După ce Locke a pus pe site-ul LEVEL o știre în care ne spune cum că următorul Commandos va avea și suport pentru multiplayer, iată că acest preview va prezenta un joc care se încadrează în același gen al jocurilor tactice. Korea: Forgotten Conflict ne va purta prin misiunile mai puțin cunoscute ale războiului ce a avut loc în Coreea între anii 1950-1953. După cum probabil știți, americanii au tupeul necesar de a se implica în toate marile conflicte existente pe plan mondial. Nu puteau scăpa nici războiul fratricid ce a avut loc între Coreea de Nord și Coreea de Sud. Cu toate că războiul propriu-zis a luat sfârșit de mult, din nefericire, neînțelegerile dintre cele două națiuni surori nu și-au găsit nici până în momentul de față rezolvare. Una dintre națiunile care prezintă cel mai înalt risc nuclear este Coreea de Nord, iar americanii se strofocă să facă ceva în legătură cu acest pericol – nu acesta este rolul ei, de căine polițist planetar? Oricum, locul de față se leagă doar de aportul pe care o mână de oameni l-au adus de-a lungul aceluia război murdar.

## Fapte adevărate

Ceea ce urmează să citiți în continuare sunt fapte de arme, mai mult sau mai puțin, pe care eroicul soldat american le-a înfăptuit în acei ani. Tot ceea ce urmează este preluat de pe site-ul korea50.army.mil, unde sunt prezentate multe dintre întâmplările pe care nimeni nu le cunoaște, dar fac subiecte excelente de film. Majoritatea acestor evenimente sunt dateate chiar în săptămâna echivalentă celei în care mă aflu în momentul de față.

Așadar, fapte de arme adevărate:

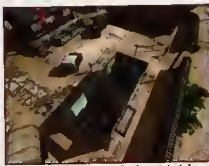
## 20 iulie 1950

Sergentul George D. Libby, compania C, al treilea batalion de genști din cadrul diviziei 24 infanterie, a fost primul care a câștigat Medalia de Onoare pentru acțiune în războiul din Coreea. În timp ce spargea încercuirea din jurul orașului Taejon, automobilul în care se afla a fost supus unui foc încreșcat distrugător lansat de un regiment coreean

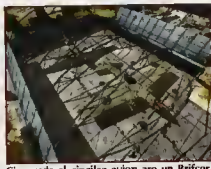
ce păzea drumul. Toți cei care se aflau în acea mașină au murit sau au fost grav răniți. Toți în afara de Libby. Atacând inamicul dintr-un șanț, Libby a trecut de două ori drumul pentru a-și ajuta camarazii răniți din vehiculul distrus și pentru a-i scoate de sub focul ucigător. După ce a reușit să scoată toți supraviețuitorii, Libby i-a supt pe toți într-un camion al unei companii de artilerie și au pornit spre liniile americane. După ce camionul s-a pus în mișcare, șoferul a fost supus unui foc de arme susținut. Libby s-a așezat ca scut uman între șofer și tirul coreenilor, acceptând cu stoicism numeroase răni la brațe și corp. În drum spre securitatea relativă a liniilor americane, Libby și restul camarazilor au trecut printr-un oraș în flăcări, de unde Libby a mai cules de pe marginea drumului mulți alți răniți aflați în stare critică. În tot acest timp, el a refuzat primul ajutor oferit de către un medic recuperat din oraș, a continuat să acopere șoferul cu corpul său și a reînțors focul asupra trupelor inamice ce încercau să îi oprească. În tot acest timp,



Lama, de Ilie Coșbuc



Nu e de mirare că au pierdut războiul, nici acoperiș la casă nu au



Cine vede al cincilea avion are un Brifcor de la mine



a mai suferit numeroase leziuni pe întreg corpul. Cu toate acestea a continuat să își păstreze poziția precară între gloantele inamice și soferul camionului până când și-a pierdut cunoștința și a murit. Medalia de Onoare i-a fost acordată post mortem.

## 21 iulie 1950

Generalul maior William F. Dean a fost declarat dispărut în misiune când Divizia 24 de Infanterie aflată sub conducerea sa a încercat să spargă încercuirea din jurul orașului Taegon. În timpul acelei acțiuni, generalul a dat un exem-

plu de curaj nebunesc, atacând de unul singur un tanc T-34 cu o grenadă. După ce tancul a fost distrus, el s-a aruncat direct în focul susținut al coreenilor, atrăgând asupra sa atenția acestora pentru ca restul trupelor sale să se poată retrage în siguranță spre o poziție mai ferită de unde să poată ajunge la restul trupelor americane. În timp ce divizia sa se retrăgea, el a rămas în ariergardă pentru a-i recupera pe cei pierduți în timpul luptelor și pentru a ajuta răniții lăsați în urmă în haosul care domnea pe întregul câmp de luptă. Peste ceva timp, s-a aflat că generalul a fost capturat de coreeni la aproximativ 35 de mile de Taegon. Deoarece comuniștii au ținut secret faptul că Dean a fost făcut prizonier, s-a presupus că a murit în timpul retragerii. La începutul anului 1951, președintele Truman l-a oferit Medalia de Onoare doamnei Dean în timpul unei ceremonii de la Casa Albă. Mai târziu, Dean a fost eliberat și a devenit singurul general de armată care a primit Medalia de Onoare și, de asemenea, cel mai vârstnic om (51 de ani) care a primit această medalie în timpul războiului din Coreea.

## 22 iulie 1953

Majorul John H. Glenn, viitor astronaut și senator al Statelor Unite ale Americii, a doborât cel de-al treilea MiG din palmaresul său în ultima victorie aeriană a trupelor americane de marină din războiul coreean.

## 25 iulie 1950

Thailanda s-a oferit să trimită un număr de 4000 de soldați de infanterie în Coreea pentru a pune capăt războiului. Ea a devenit prima țară din zonă care a trimis trupe din decursul aceluși război.

## 26 iulie 1951

Comuniștii și negociatorii O.N.U. s-au înțeles și au propus un protocol în care să se discute un armistițiu între trupele combătătoare de pe teritoriul Coreei.

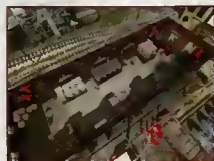
## Și iar despre joc

Pe final, să ne întoarcem la ce are de oferit jocul. De-a lungul a 15 gigantice misiuni, va trebui să planifici până la cel mai mic detaliu modul în care îți vei amplasa trupele pentru a duce la bun sfârșit obiectivele misiunii. Trupele pe care le vei avea la dispoziție vor fi alcătuite dintr-un medic, un lunetist, un ranger, un coreean și un genist. Fiecare dintre aceștia va beneficia de abilități diferite și de echipament autentic, pe care le va putea primi de la începutul

misiunii sau pe care îl va achiziționa de-a lungul acesteia. Mediul va fi complet interactiv și vom putea alege mai multe rute spre același punct. Vremea va suferi schimbări semnificative, inclusiv mai multe anotimpuri. Grafica va fi foarte bine pusă la punct, cu interioare detașate ale clădirilor și modele 1-1 ale ar-



plu de curaj nebunesc, atacând de unul singur un tanc T-34 cu o grenadă. După ce tancul a fost distrus, el s-a aruncat direct în focul susținut al coreenilor, atrăgând asupra sa atenția acestora pentru ca restul trupelor sale să se poată retrage în siguranță spre o poziție mai ferită de unde să poată ajunge la restul



Vedere "infratermică"

melor și ale efectelor miliare. Tot ce vreau este ca jocul să se ridice la nivelul oferit de seria Commandos.

■ Koniec

<b>Titlu</b>	Korea: Forgotten Conflict
<b>Gen</b>	RTT
<b>Producător</b>	Plastic Reality
<b>Distribuitor</b>	Cenega UK Ltd.
<b>Procesor</b>	N/A
<b>Memorie</b>	N/A
<b>Accelerare 3D</b>	Da
<b>Multiplayer</b>	N/A
<b>Data apariției</b>	10 octombrie 2003
<b>ON-LINE</b>	www.koreaforgottenconflict.com







# Need for Speed Underground

**Mai  
exte  
vrea  
sana?**

Need for Speed Porsche Edition se ajung  
 să probezi acest nume și majoritatea  
 dintre voi se vor găsi imediat la un  
 dintre cele patru bucurii pe care nu  
 trebuie văredate: Need for Speed  
 este noul titlu 2D de data aceasta însă  
 n-are nimic nou. Parcă văd cum vi se  
 anunță prețurile și cum coborâți un pic  
 caldăniți. Este probabil unul dintre  
 jocurile care nu vă vor fi de mare  
 folos, dar vă va ajuta să calculați  
 cursul dolarului și să vă aflați  
 câștigul pe care îl aveți din Need  
 for Speed. Eu nu vă pot recomanda să  
 luați în considerare jocurile  
 necesitățile primului computer. Atunci  
 când poți pune pe picioare Need for  
 Speed în jocurile 3D dinamică.

**Environmental**

[illegible]



[illegible]☐ Drag and fill menu

NPS De la casa sunt foarte frumoase  
pe cartile din casa. Mă așezam  
mult timp să scriu, dintr-o dată  
îmi dădea senzația că scriu în  
cuvintele lui Dumnezeu. Într-o  
zi, după ce am scris, m-am simțit  
ca un copil care a scris o scrisoare  
la Dumnezeu. Într-o zi, după  
ce am scris, m-am simțit ca un  
copil care a scris o scrisoare  
la Dumnezeu. Într-o zi, după  
ce am scris, m-am simțit ca un  
copil care a scris o scrisoare  
la Dumnezeu.

John Schumann, a senior Smithsonian research biologist, says that the Merganser is a "very smart" bird. In flight, it is quite the same as a hawk, but it is a "very subtle bird," he adds. As hunting birds, they are a check for sportsmen to get out of a gamey neighborhood. In fact, Schumann had produced it in secret, the state in Maryland, for several years, until he had to.

Yakov pește, întrucât experimentele lui au arătat că peștele este capabil să ajungă la concluzii pe baza faptului că peștele dintr-un acvariu este mai mic decât cel dintr-un alt acvariu, deci, peștele dintr-un acvariu este mai mic decât cel dintr-un alt acvariu.

Peștele de pe câmpuri vine în mare în mii de milioane. Așa că este foarte important să știți să-l găsiți în marea peșteră. Așa că este foarte important să știți să-l găsiți în marea peșteră.

[illegible]559 *Journal of Management Inquiry* 15(5)[illegible]

10



## Focul-ui ăsta e tinar?



**Dacă eram eu, terminam pe primul loc**

<b>Titolo</b>	Night for Speed L'ultima curva
<b>Gen</b>	Racing
<b>Produttore</b>	EA Black Box
<b>Distributore</b>	EA
<b>Processore</b>	N/A
<b>Memoria</b>	N/A
<b>Accelerare 3D</b>	Da
<b>Multiplayer</b>	Da
<b>Data di uscita</b>	2000



# Battlefield Command

Europe at War  
1939 - 1945

IL-2 Sturmovik a însemnat ridicarea la 12.000 de metri altitudine a standardului în ceea ce privește simulatoarele de zbor cu avioane din WWII. 1C Company, alături de Maddox Games, a realizat visul oricărui pasionat de modelele aviatice ale marii conflagrații. Acum însă lumea, și mai ales hardware-ul, sunt pregătite pentru un pas înainte și rușii sunt gata să invadeze un nou domeniu și să spulbere standardele RTS. Dacă acum ne place Blitzkrieg, sunt curios ce o să spunem când va apărea Battlefield Command, cu huruit greu de senile, să ne arunce în aer sau cel puțin să ne strivească PC-urile, „onslaught-style”. Fără blitzkrieg, încet, greu, rușește. De fapt, producătorii afirmă că lucrează la un T-RTS, abreviere care are acum ocazia să intre în rândul marilor genuri. T-RTS este Tactical-Real Time Strategy și definește cel mai bine ceea ce vrea să fie Battlefield Command.

Jocul se va concentra asupra a două elemente aparent discrepante: pe de o parte, războiul la scară foarte mare, cu campanii care acoperă cei șase ani ai conflagrației, pe de alta, o experiență extrem de personală a jucătorului, capabil să interacționeze atât cu un întreg pluton, cât și cu un singur soldat.

Cu IL-2 Sturmovik și Forgotten

Battles la activ, 1C Company (Moscova) reușește foarte bine să ne atragă atenția, în special asupra graficii revoluționare. Totuși, acum nu ne mai plimbăm printre nori, ci prin noroi, ceea ce a însemnat o schimbare semnificativă în abordarea grafică. Nivelul de detaliu necesar este mult mai mare, așa că PC-urile noastre vor fi „stoarse” fără urmă de milă. Prepare for war!

## Achtung, Panzer!

O companie din altă țară poate fi bănuțată de compromis. Cu rușii însă nu e de glumit. Când m-am întâlnit cu domnul Maddox la Londra, aveam în față un pasionat până la extrem, un profesionist, un specialist. Fără prea multe

zâmbete... „Am creat fiecare model cu mâinile mele, după documentație originală, din perioada războiului.” Astfel se explică și de ce numărul de avioane disponibile pentru zbor în primul IL-2 nu a fost atât de mare: documentație insuficientă. Acum însă am coborât din ceruri... la adevăratele mașini grele: tancuri! Atenția producătorilor s-a mutat așadar de la eleroane, fuzelaj și vrii realiste la turele, tunuri, șenile și camuflaj. După cum se poate vedea din imaginile de jos, atenția pentru detaliul modelelor este extremă și demonstrează, din nou, că orice alt producător care visează să mai creeze RTS-uri realiste de război va trebui, în principiu, să se gândească de două ori.

Battlefield Command: Europe at War

## 1C Company

Fondată în 1991, compania este specializată în distribuția și producția de jocuri și de business software. Cele două studiouri interne de producție (unul fiind Maddox Games) se mândresc cu proiectele de mare renume IL-2 Sturmovik și IL-2 Sturmovik. Forgotten Battles, dar și cu mai puțin apreciatul Konung: Legends of the North. IL-2

Sturmovik este considerat cel mai realist simulator de zbor cu avioane din WWII. Citiți despre compania din Moscova la [int.games.1c.ru](http://int.games.1c.ru).



1939-1945 este un titlu care îi înlocuiește pe cel „de lucru”: World War II: RTS, care parcă suna prea tare a joc pe computer...

În bună tradiție IL-2, se pare că ne vom lupta cu comenzile fără nici un ajutor, realismul fiind dus la maxim pe parcursul celor 100 de misiuni, în care jucătorul va avea la dispoziție unități ale marilor armate ale războiului.

## Război total

Cu Rammstein în fundal, a scrie despre tancuri devine o plăcere, mai ales când te gândești că vom avea engine de IL-2 pus în iarbă prin care ne vom târî tactic în cele 100 de misiuni, ATENȚIE, cu elemente RPG. Evident, asta presupune că unitățile din Battlefield Command vor căpăta experiență pe toată durata jocului, ceea ce duce la efecte interesante spre final... Fiecare soldat va dispune de 36 de atribute, „personal” și „combat”. Numărul vehiculelor, al avioanelor și al varietăților de armament disponibile în joc depășește 320, toate fiind create pomind de la schițe și date tehnice puse la dispoziție de armată. Combinațiile disponibile în joc sunt foarte numeroase. Fiecare unitate este concepută ca fiind compusă din „echipament” și „soldați”. „Tank unit” conține „tank” + „soldier”. Comportamentul unităților va fi dictat, în limitele celui mai strict realism cu putință, de experiența și moralul soldaților, starea de degradare a echipamentului, starea terenului, condițiile atmosferice etc. În cazul în care jucătorul nu are răbdare să „păzească” armata soldat cu soldat, computerul poate face automat combinații necesare.

Dat fiind accentul puternic pus pe soldați în Battlefield Command, graficienii de la 1C Company au creat modele în 3D Studio Max pe care le-au animat în sute de ipostaze, pentru un realism absolut (desi nu se spune nimic despre motion capture). Cât privește decorul, toate locațiile în care se vor desfășura bătăliile din



AT Attack



Arată bine.



Soldat + echipament = unitate

Battlefield Command sunt create, după cum era de așteptat, conform unor hărți militare din timpul războiului. Imaginile demonstrează că nu suntem mințiți cu nerusinare și, sincer, spre deosebire de alte preview-uri, am mare încredere că promisiunile vor deveni realitate.

## I want to believe!

De la invadarea Poloniei în septembrie 1939, războiul de pe Frontul de Est și căderea Germaniei în 1945, WWII a devenit subiectul extrem de multor cărți, filme, documentare și, în final, jocuri. Primul FPS adevărat pentru PC a fost Wolfenstein...

Rușii sunt cei care domină piața de simulatoare de război adevărate, fie ele de zbor sau RTS-uri. Desigur, nu putem ignora Blitzkrieg, căruia Battlefield Command îi va fi adevăratul concurent (WWII Frontline Command iese din discuție; Codemasters l-a „abandonat” în favoarea lui Battlefield Command, din motive

evidente cu mult înainte de apariția acestuia). Cam șocant este însă faptul că același Codemasters pune RTS-ul rusesc la același nivel valoric cu IG2: Covert Strike și Prisoner of War (ambele niște mediocrități răsunătoare). În fine, politica lor de distribuție e una, valoarea e alta. Heil Mother Russia!

■ Mike



# Microsoft Flight Simulator 2004

## A Century of Flight

**O sută de ani de invazie aeriană**

❖ Puținii sunt cei care n-au auzit măcar o dată de celebra Encarta Encyclopedia produsă de Microsoft. O enciclopedie aparent completă, plină de cunoștințe de cultură generală, chiar dacă unele sunt complet anapoda. Se pare că în tranșeele Microsoft tactica enciclopediilor este încă privită cu ochi mari, blânzi și înălțimi. Și, dacă tot se practică seria Microsoft Flight Simulator de prin '95 încoace, ce-ar fi (se gândește cineva, acolo) dacă am lipi Encarta de Flight Simulator? Mai ales că tocmai stă să se împlinească secolul de dat cu aeroplanul la mai mult de doi metri deasupra solului...

În aceste condiții a apărut Microsoft FS 2004, subtitulat criptic-sugestiv A Century of Flight. Și, în linia frumoaselor documentare de pe Discovery (vezi People's Century), aruncăm o nostalgică privire bovină spre bicicleta cu pânză (Wright Flyer, mai cu ifose) care, în 1903, a decolat și a survolat solul pe o distanță de 30-40 de metri, timp de 12 secunde. Evident, ni se face poftă să ne dăm și noi cu glider-ul și, vrând nevrând, instalăm MSFS 2004.

Prima senzație care te încearcă este cea „de Encarta”: meniuri Windows

tipice, fețe prietenoase ale unor experți americani în aviație și posibilitatea de a alege unul din cele 24.000 de aeroporturi disponibile în joc. Evident, curios de latura de simulator a jocului, am trecut rapid prin tot tâmbălăul cu setările meteo, cu orarul și cu selecția avionului (din cele 15 modele contemporane disponibile) și am luat Boeing-ul de flapsuri.

### Ași pe cerul prea albastru

Primul aeroport: Kogălniceanu, Constanța. Primul avion, Boeing 747. Direcția: Mangalia (din câte bănuim, mergând spre sud). În acel moment mi-am conturat o imagine destul de clară a acestei ultime producții Microsoft.

În primul rând, pretențiile pe care le

ridicăm în legătură cu performanța sistemului meu din redacție au primit o lovitură de grație. MSFS2004 este un joc cu cerințe foarte mari în condiții... grafice adverse. Cu alte cuvinte, detaliul dat la maxim sugrumă sistemul, indiferent de cât de performant ar fi (în cazul de față, P4 2,4, 512 MB Ram, GeForce4 Ti 4200). Un alt semn al prosperității Microsoft.

Modelele de zbor din joc sunt destul de bine realizate (în condiții de realism maxim, MSFS2004 pune ceva probleme de control, cu efecte de forțe feedback surprinzător de realiste), fără însă a surclasa calitatea unui IL-2. Este o experiență interesantă pilotarea



Cessna survolează Honolulu



Forđ trimotor, albastru pe albastru



elefantului zburător cu 747 tatuat pe bot, iar un Cessna 172 poate fi o plăcere pentru cei care cunosc calitățile avionului real.

Pe de altă parte, detaliul dat la maximum în acest simulator sărbătoresc nu înseamnă o calitate grafică excelentă. Peisajul este fragmentat, texturarea este de-a dreptul oribilă (repetitivă și plină de bug-uri), iar clădirile considerate „puncte de reper” (de exemplu, Parlamentul în Londra sau Turnul Eiffel în Paris) ies extrem de tare în evidență față de



Douglas DC-3, avionul-istoric

Titlu	Microsoft Flight Simulator 2004
Gen	Flight sim
Producător	Microsoft
Distribuitor	Microsoft
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	64 MB RAM (128 MB sub W2K/XP)
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	<a href="http://www.microsoft.com/games/flightsimulator">www.microsoft.com/games/flightsimulator</a>



Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	5/10
Storyline	N/A
Impresie	7/10

7

restul clădirilor.

Nu poate nimeni nega meritul tehnicienilor de la Microsoft în crearea unor modele cât mai veridice (Wright Flyer-ul este un deliciu vizual – ca și celelalte avioane, toate reproduse destul de amănunțit, la fel cum cei înnebuniți să se urce într-o carlingă de avion de lux se vor bucura de o interactivitate sportivă – modelul interior e fidel reprodus și majoritatea sistemelor primare pot fi activate manual). Nimeni nu poate nega efortul depus în simularea unei geografii cât de cât realiste, însă Mount Rushmore arată groaznic (respectivii președinți sunt doar colțuri în care cel mult te tai la ochi). Bucureștiul este doar o îngrămădire de clădiri uniforme, fără Casa Poporului.

Per total, MSFS2004 este un joc dedicat pasionaților de zbor și celor care vor să vadă cum au arătat unele dintre cele mai faimoase avioane din istorie. Enjoy your flight!

■ Mike



Boeing 747, un elefant supărat.

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT



Mai vrei cava?

Ubi Soft  
Str. Alina Străduț nr. 28 - București  
Tel: 021 274 0704 Fax: 021 274 0705  
E-mail: [info@ubi.com](mailto:info@ubi.com)

# The Great Escape

Steve McQueen cu multiple personalități

Prin 1963, cei de la Metro Goldwyn Meyer au scos un film de un extraordinar succes, numit Marea Evadare (The Great Escape). Filmul avea în distribuția sa o galerie întreagă de sturari ale timpurilor de atunci. Printre numele impresionante se număra și cel al lui Steve McQueen. Filmul trata situația în care erau puși prizonierii de război de diferite naționalități pe care nemții îi țineau în lagăre. Pentru acești prizonieri era o datorie de onoare să le facă cât mai multe pagube nemților prin orice metode posibile.

Astfel, dacă nu reuseau să evadeze, măcar făceau pe drăcu'-n patru ca nemții să

disloce cât mai multe trupe pentru a-i apăra, doar pentru a trage cât mai multe trupe active de pe front, unde să li se simtă lipsa.

## Erolul și eșecul la maxim

The Great Escape, jocul, urmărește o acțiune asemănătoare cu cea a filmului de la care a împrumutat numele. Astfel, vei intra în pielea mai multor personaje pe care va trebui să le scoți cuiva din lagărul nazist. Jocul nu are o poveste propriu-zisă și nu urmează un scenariu bine definit. Tot ce trebuie să

faci este să urmezi diferitele indicații ale „bătrânilor” din lagăr, să ajuți cum poți pe toată lumea și să te faci una cu umbra pentru a nu fi descoperit de soldații de pază.

Controlul asupra personajelor se face într-un mod 3rd person și este destul de dubios. Nu te prea ajută mult când trebuie să te târăști pe lângă soldații inamici, deoarece camera este prea apropiată de personajul tău și nu îți oferă un câmp de vedere destul de larg spre a-ți putea face o imagine de ansamblu detaliată. Fiecare dintre personajele pe care le vei controla va avea abilități speciale. Unul dintre ei este un inteligent ofițer de informații ce cunoaște teritoriile limbii germane și se poate descurca în situația în care îl surprinde cineva pe întineric și nu reușește să străie de pământ. Un alt POV este un foarte bun hoț de buzunare și te poți baza pe el când vine vorba să-ți recuperezi banii pe care i-ai pierdut la un barbut cu paznicii barăcii unde ești cazat. Personajul care este interpretat în film de Steve McQueen este un foarte bun lăcătuș, fiind cel care este chemat când se blochează cineva în baie sau când nu mai intră cheia în gaura sa...

O multitudine de diversuni, create special pentru a te ajuta în timpul evadării, sunt puse la cale de colegii de celulă. Acestea vor fi impresionante din punct de vedere al deplasării de trupe, dar nu și din punct de vedere grafic. Vei fi complet dezamăgit de explozii pătătoase și de găzile care planează pe deasupra terenului în timp ce te urmăresc spre a te băga înapoi „în the hole”. Pe lângă diversuniile partenerilor în fărâdelegi, mai ești ajutat de autovehi-

culele ce zac pe marginea drumului, special pentru a fi apropiate. Motociclete, camioane, jeep-uri și alte asemenea motoscute sunt prezente pentru a te scoate tot timpul din haina. Cel mai puțin trebuie să vorbești despre sunet. Cu toate că unele replici sunt preluate din film, sunetul este de o calitate incredibil de proastă. Nu tu o coloană sonoră despre care să merite să vorbim, nu tu o voce care să nu îți se pară strânsă de urechi. Totul este prea fals.

## Marea evadare

... am găsit-o când nu am mai fost nevoit să joc The Great Escape. Prost joc... cu toate că puteau să facă ceva inteligent, un Commandos 3rd person. Mmmm... ciocolată. Dar degeaba!

■ Konica

<b>Titlu</b>	The Great Escape
<b>Gen</b>	Action
<b>Producător</b>	Pivotal Games
<b>Distribuitor</b>	Gotham Games
<b>Procesor</b>	PII 500 MHz
<b>Memorie</b>	64 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	minimum 16 MB
<b>ON-LINE</b>	www.gothamgames.com/games/greatescape



Grafică 5/10  
Sunet 5/10  
Gameplay 6/10  
Multiplayer N/A  
Storyline N/A  
Impresie 4/10

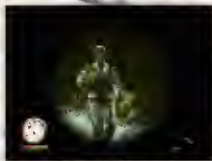
5



Vrum... Vruum... Vruummm...



Tanchili tanchili



Ruagă-te să fii doar în direct la camera ascunsă

# COUNTER STRIKE™

## CONDITION ZERO™

### JOCUL DE ACȚIUNE NUMĂRUL 1 ÎN LUME

- Include un pachet single-player cu 20 de misiuni captivante
- Introduce oficial CS Bot pentru jocul online și offline
- Îmi poți pune puntea CS, modelele și explozia în un nivel vizual impresionant



Merită să joci originale

amplasat de obicei în prima poziție a clasamentului de vânzări



Joc disponibil în vânzare de:

Mag. Tehnicul SA, Tel. 021 415.55.05/06/07

www.technicul.ro

16+

PC  
CD  
ROM

© 2004 Valve Corporation. Counter Strike și Condition Zero sunt mărci comerciale ale Valve Corporation. Counter Strike și Condition Zero sunt mărci comerciale ale Valve Corporation. Counter Strike și Condition Zero sunt mărci comerciale ale Valve Corporation. Counter Strike și Condition Zero sunt mărci comerciale ale Valve Corporation. Counter Strike și Condition Zero sunt mărci comerciale ale Valve Corporation.

# Port Royale

## Când Patrician devine pirat

Pirateria este un cuvânt cu rezonanțe puternice în ziua de astăzi. De la tarabă la tarabă, cele 70 de procente sunt confirmate cu vârf și îndesat. De ce să dai 1.5 când poți lua cu 0.1, adică o economie de 94? Îți permiți chiar să vinzi cu 0.2 și să obții astfel un profit de 100%. Așadar, din cele mai vechi timpuri, pirateria a fost o activitate deosebit de profitabilă pentru unii.

Număr	Nume	Tip	Preț
16	128	128	128
25	240	240	240
19	311	311	311
8	340	340	340
36	360	360	360
65	360	360	360
49	340	340	340
80	128	128	128
77	240	240	240
41	311	311	311
15	340	340	340
24	360	360	360
53	360	360	360
13	360	360	360
22	360	360	360
14	360	360	360
23	360	360	360
24	360	360	360
19	360	360	360

La tarabă

### Pirateria ca ocupație

Originile pirateriei sunt necunoscute, însă este foarte posibil ca urmașii descoperitorului ei să fie cei mai bogați oameni din lume (vezi Micromoaile). Eu tind să cred că a fost descoperită de al treilea om de pe pământ, în clipa în care și-a dat seama că lui îi lipsește ceva ce vecinul său are. Probabil că primul lucru piratat vreodată a fost consoarta vecinului, apoi oile și mult mai târziu organele. Ideea este că într-un final au apărut Carabele. După încă vreo câteva milioane de ani, a venit unu' din Spania și le-a descoperit. După încă câteva luni au venit și alții și uite așa Arhipelagul



Carabelor a devenit platforma perfectă pentru pirateria analogică. Anii au trecut, piratii Carabelor și-au închis tarabele sau/și au murit, locul fiind luat de IT&C Piraterie. Următorul pas va fi probabil făcut spre lucruri mai puțin materiale, ca sufletul, conștiința, prostia și talentul.

### Pirateria digitală

Pentru că ne aflăm în era degetelor, Ascaron s-a gândit să reediteze un recent titlu de-al lor, Patrician 2, numai că în alte condiții și împrejurări. Dacă în Patrician 2 aveam de-a face cu Liga Hanseatică și Marea Baltică, aici suntem prinși pe undeva între sudul SUA, Triunghiul Bermudeilor, Marea Carabelor, Cuba, Republica Dominicană și America de Sud. Evident, așa e acum, însă prin secolul 16 nu prea existau asemenea granițe. Acest conglomerat de insule era împărțit între principalele puteri navale ale vremii, Anglia, Spania, Franța etc. În concluzie, dacă la naștere aveai ochelari cu o singură lentilă și picior de lemn, tunar scria pe tine și era trimis în Marguerita la specializare în balistică și distilat de cereale. Mai târziu aveai de ales între cei buni, ce răi sau tine. Port Royale consideră din start că ești un ambițios care vrea să lucreze pe cont propriu. Primii bani îi primești probabil din pământul de sub casă, unde atunci când ai săpat fundația ai găsit comora lui Talpă-lute. Îți iei o coajă de corabie și te folosești de tablele de producție ale orașelor din zonă. Îți dai seama că procesul este simplu – cumperi ieftin și vinzi scump. Zvonurile cir-

culă, așa că nu este o problemă în a afla ce dorește cu precădere fiecare oraș. Dacă te mănâncă-nu, cot, o mulțime de corăbii circulă prin zonă, numai bune de atacat. Ideali sunt piratii, pentru că după ei nu plâng decât femeile. Dai cu tunul ca nebunul, piratul moare și tu rămâi cu barca. O repari și oții sau o vinzi. Asta nu mai e problema mea.

### Pirateria și Obrazul

Patrician era un joc extrem de complicat, nu ca viața de pirat. Ascaron a făcut un bine tuturor și a simplificat foarte mult jocul. În Patrician 2 conta cine ce mănâncă, în sensul că dacă trebuia să te pui bine cu cele trei clase sociale, aproape că erai obligat să faci și afaceri proaste. Aici, reputația este influențată de foarte puțini factori. Ideal este să vinzi în fiecare





oraș exact ceea ce este nevoie și să cumperi doar ceea ce se produce local. În acest fel, muritorul de rând îți va fi... hehe... digital recunosător pentru serviciile în interesul comunității. Dacă mai și vâri ghiuleaua în gura piratului sau a dușmanului poporului (pentru care TREBUIE să ceri voie), o să te pupe toți prin locuri în care nici nu te aștepti. Jocul este foarte diversificat ca posibilități, însă foarte restrâns ca scopuri. Singurul ideal este acela de a deveni guvernator în orașul de baștină. Evident, va fi foarte greu, pentru că veți avea nevoie și de bani, și de putere. Apoi, viitorul vostru predecesor vă va da tot felul de misiuni care trebuie duse până la capăt dacă lîndeți spre ciolane mai căpoase. Cu timpul, veți face rost de suficienți bani pentru a vă deschide depozite și în alte orașe sau chiar pentru a vă porni propriile afaceri. Posibilitățile de afaceri sunt multiple și pleacă de la pescuit și ajung până la confecții. Dacă veți avansa și mai mult, o serie de noi corăbii vă vor ajunge pe mână. Evident, în funcție de reputația în fiecare port, veți avea o serie de avantaje și dezavantaje. Acestea pot duce până la oferte de căsătorie cu fiicele guvernatorului sau la asmuțirea întregii poliții navale din Atlantic pe urmele voastre. Evident, o serie de alte surprize plăcute sau neplăcute vă pot aștepta.

### Pirateria și Soția

Tutorialul jocului este unul destul de bogat, însă nu suficient. Pentru a ajunge pe o linie pozitivă, va trebui să începeți jocul de nu știu câte ori pentru a-i înțelege foarte clar mecanica. Luptele



Orașul din balon

sunt relativ bine implementate, cu scopul clar ca cei mai mici să-i bată pe cei mai mari. Bătăliile pot fi purtate cu maximum 10 corăbii de o parte, ceea ce aș spune că e suficient. Evident că e și loc de tactică, dacă vă ține, însă nu lînde spre nici un fel de limite. Așadar, acest joc vă va ține destul de mult blocat pe scaun și, dacă intenționați să-l începeți, nu ar fi rău să vă trimiteți jumătățile de acasă undeva departe...

### Pirateria în General

Este vorba despre Total General, pentru avizați. Principalele lucruri care ridică pe Port Royale deasupra lui Patrician 2 sunt simplitatea la nivel de micromanagement (pot fi automatizate



Agglomeratie în strâmtoare

aproape toate activitățile, care includ producția și comerțul), stilul mult mai direct, interfața ceva mai prietenoasă și o grafică vizibil mai de calitate. Dacă e vară, atunci pe lângă Nicu, Divertis sau Etape, nu v-ar strica un Port Royale. Iar dacă vorbesc familiile de gameri, jocul suportă multiplayer, așa că de ce nu? Și nu uitați: Pirateria salvează România! Pe ei, flăcăii mei!

■ Locks

<b>Titlu</b>	Port Royale
<b>Gen</b>	Economic Sim
<b>Producător</b>	Ascaron
<b>Distribuitor</b>	Try Sinergy
<b>Procesor</b>	PIII 450 MHz
<b>Memorie</b>	64 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	minimum 16MB
<b>ON-LINE</b>	www.ascaron.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8



# Kasparov Chessmate

## Din când în când apare câte-un șah...

Garry Kasparov este considerat cel mai bun jucător de șah al tuturor timpurilor. Garry Kasparov este un individ foarte bogat. Garry Kasparov și-a dat acordul să-i fie așezat numele pe acest joc de șah... cum să nu fiu interesat să văd dacă avem într-adevăr de-a face cu o bijuterie în domeniu?

Nu, nu veți avea nevoie de mult timp să vă obișnuiți cu interfața acestui joc. Total este gândit simplu și la obiect, nu vă veți pierde prin meniuri, nu vă veți incurca prin tot felul de setări și altele de genul ăsta. În centrul atenției se află șahul pur, producătorii nu s-au chinuit să deseneze o tonă de seturi de piese, table de joc, efecte de lumină, ceasuri, alarme ș.a.m.d. De mult n-am mai văzut un joc nou care să ocupe pe harddisc doar 12 MB...

### Un singur fel de bază...

Puteți juca Chessmate atât pe Internet cât și local, contra PC-ului, fie în modul de joc obișnuit, fie încercând să câștigați campionatul din clubul de șah al lui Garry, caz în care veți întâlni pe rând adversari digitali din ce în ce mai buni, în final ajungând să-l înfrunțați pe maestrul înșuși. Acest mod de joc este destul de distractiv, pentru că veți da piept cu

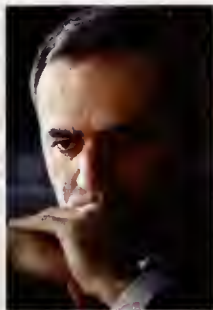
adversari care abordează stiluri de joc diferite, dar are și un mare dezavantaj: trebuie să treceți de toate tururile intermediare (care sunt multe rău) până să ajungeți să întâlniți oponentii ce vă vor pune cât de cât probleme (în cazul în care jucați șah la un oareșce nivel). Sincer să fiu, m-am plictisit pe la jumătatea „turneului” și-am trecut pe modul de joc normal, unde am putut alege dificultatea și stilul de joc (blitz, rapid, turneu, fără limită de timp etc.). Aici dezamăgirea mi-a fost întreținută din cu totul alt motiv, și anume că adversarii cu valori relativ egale joacă aproape identic. La fel. Aceleași deschideri, aceleași apărări, se dezvoltă în același mod, greșesc în același punct... bine, atunci când mi-am putut da seama că greșesc, nefiind chiar un expert în șah. Probabil din această ultimă cauză tentativa mea de a bate PC-ul la cel mai înalt nivel de dificultate (pentru cunosători, engine-ul de șah este Ruflian) a fost înăbușită într-o baie de sânge, subsemnatul fiind trimis la sortat scaieții imediat cum făcea o mutare mai dubioasă.

### ...cu garnitură...

Veți putea admira genul lui Garry urmărind partidele jucate de acesta de-a lungul timpului și înregistrate pentru voi în baza de date a jocului. Din păcate însă nu primiți nici un stat, nici un indicu, nici cel mai mic element ce v-ar putea edifica la un anumit moment al jocului de ce a mutat Kasparov piesa aia și nu cealaltă. Dacă tot prezinți aceste partide, nu-i păcat să nu faci, măcar așa, o umbră de analiză? Rușinică producătorilor! Am văzut multe programe care explicau cum au judecat jucătorii într-o anumită poziție, care dădeau mesaje de genul „acum Garry a mutat tura pentru a controla prima linie, dar adversarul l-a ghicit intențiile și a contracara prin mutarea calului...”.

### ...și isletă

Jocul are și un capitol de „antrenament”, conturat pe ideea producătorilor de a prezenta șahul într-o privire de ansamblu, cu mici referințe asupra unor elemente importante: deschideri, poziții



clasice, gândirea jocului, finalurile și altele. Din păcate, nu consider numărul pozițiilor prezentate drept satisfăcător pentru a descrie șahul, dar mă rog, ar merge și numai astea dacă ar fi complete de ceva mai multe informații, măcar o pagină-două de text în care să se explice în amănunt cum stau lucrurile în fiecare caz. Dacă suntem blânzi putem spune că au fost făcute multe compromisuri din cauza spațiului maxim pe care putea să-l ocupe acest joc, deoarece Kasparov Chessmate poate fi instalat și pe dispozitive mobile de tip PDA (Personal Digital Assistant) ce dispun de o cantitate limitată de memorie. S-ar fi putut totuși realiza două versiuni, una castrată pentru PDA și una cu toate facilitățile, pentru PC.

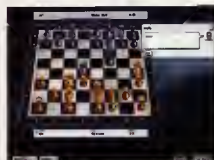
■ Mircea

Titlu		Kasparov Chessmate
Gen		Șah
Producător		Hexacto
Distribuitor		Mindscape
Procesor		PIII 300MHz
Memorie		64 MB RAM
Accelerare 3D		Nu
ON-NE		www.hexacto.com

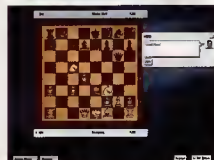


Grafică	6/10
Sunet	N/A
Gameplay	8/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	6/10

7.5



Cai industriali și-un Kasparov uimit



Notă de la maestrul



## Succesul vine în poze mici!

C concurs de fotografie pentru toți profesioniștii amatori de premii.

**Participă!** În perioada 1 iunie - 20 septembrie trimite prin poștă la O.P.2, C.P. 4, Brașov, sau prin e-mail la: [concurs\\_foto@chip.ro](mailto:concurs_foto@chip.ro), [concurs\\_foto@level.ro](mailto:concurs_foto@level.ro), până la 10 fotografii digitale sau clasice pe următoarele teme: **peisaje/natură, manumente/arhitectură sau fun** și poți câștiga unul din cele 3 premii:

### Premiul I

hp Photosmart 720



Imprimantă hp 7350



CorelDraw 11



### Premiul II

hp DeskJet 5550  
CorelKnockOut!

### Premiul III

hp ScanJet 3530C

[www.terminologie.ro](http://www.terminologie.ro)



**CHIP**

**LEVEL**

**COREL**



Se acordă premii pentru fiecare categorie. Fiecare fotografie trebuie însoțită de o declarație pe propria răspundere care certifice drepturile de autor. De asemenea fiecare fotografie trebuie să conțină numele, adresa, telefonul și email-ul fiecărui participant.















# Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds

## Diferența dintre un "lângă" și un "plus"

Într-un număr mai vechi din LEVEL, am catalogat un joc numit Roller Coaster Tycoon 2 drept plăcut, antrenant, interesant de-a dreptul, deși cu un engine de anii '90. Jocul a avut un succes deosebit în rândul fanilor, drept urmare s-a vehiculat ideea unui expansion pack. Zis și făcut, deși se pare că producătorii au o viziune oarecum distorsionată vizavi de termenul cu referințe la Imperialiste "EXPANSION PACK". Întrebările care se pun sunt multe, însă răspunsurile numai Olmăii le știu.

### Ori lângă...

Folosind același engine post-hipnotic al anilor 90, Chris Sawyer a aruncat pe piață acest Wacky Worlds, la un preț de-ți cântă popa "Perința" (30 de dolari). Într-adevăr, sub aparența imbecilității terminologice stă un adevăr: Rollercoaster Tycoon 2 este un joc bun. Este adevărat că orice bomboană cu lichior este bună și nu te mai sature de ea, însă în clipa când o lași un an de zile pe balcon și fi adăuși și o glazură de apă cu dero și balsam de la vecinul de sus, lichiorul se schimbă. Rămâne melancolia și lichiorul care e ca vinul: cu cât e mai vechi, cu atât e mai scump. În virtutea acestei idei preconcepute, și sculptând un subiectivism usturător, am descoperit faptul că Wacky Worlds este mai mult un MOD de Rollercoaster Tycoon 2 decât un expansion pack. Evident, simulând o durere-n cot, aș fi putut trece cu multă ușurință peste acest

amănunt hemoroidic. Problema este că nu pot să pierd nici o ocazie de a-mi rupe ciocatele în gura tângului. Cineva ar trebui să-i spună bunului Chris că nu orice floare re-face primăvara. Îi puteam da și un exemplu: floarea de pe zacuscă.

### ...ori plus

Ni s-a spus de multe ori că enumerarea și repetiția trebuie evitate într-un text care vrea să spună ceva. Însă, atunci când un joc are fix trei chestii noi, fiecare costând cam 10 dolari și trezindu-ne interesul precum ședințele parlamentului, enumerarea reprezintă un rău necesar, pentru a putea trage în abric cele patru scânduri rezervate produsului: Așadar, Wacky Worlds reprezintă o sumă de posibilități de ridicare de la nimic a câte trei parcuri de distracții/continent. Adică maamă ce "ieștrordinariu" este să-ți faci vânt de pe zidul chinezesc, de pe cascada Niagara sau de pe Everest, profitând de ășonul avantaj pe care îl are capul în raport cu gâtul (primul se sparge, pe când al doilea se rupe). Al doilea lucru de 10 dolari este reprezentat de totalul general, în număr de 17 scenarii noi, adică aproximativ 60 de cenți pe scenariu, să trălăscă să mai dăruiască și la fra-miu când și-o pune tolu în cap și o lua-o p-aia a lui' Chloara. Al treilea mare element, enumerativ vorbind și nu altfel, este reprezentat de vreo 250 de elemente noi - este adevărat că nu costă decât 4 cenți elementul. 250 de







elemente este un lucru bun și s-ar putea ca la promoție să le lauți și cu un cent bucată. Aici se termină expansion pack-ul. În rest, praf și pulbere, miros de lădă de zestre și picior de play.

### Se dau note

Am uitat să spun că nu poți să vinzi hamburgeri în China, ceea ce este oarecum adevărat. Dacă afacerea ar merge, marea specie a porcilor ar dispărea de pe fața biosferei locale. Păcat, personal aș fi vrut să deschid restaurante chinezești în Sydney, însă Chris, băranul Chris, e la regim. Și uite așa, nu numai în spațiul C-D-P există hoție la drumul mare, ci și în țara covrigilor din jurul coziț hot dog-ului. Să-i batem cuiele și să-l băgăm la sinucigași.

■ Locke

<b>Titlu</b>	Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds
<b>Gen</b>	Taicom XPP
<b>Producător</b>	Chris Sawyer
<b>Distribuitor</b>	Atari
<b>Procesor</b>	PIII 300MHz
<b>Memorie</b>	64 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	Nu
<b>ON-LINE</b>	www.rollercoaster tycoon2.com

					
Grafică	5/10				
Sunet	8/10				
Gameplay	1/10				
Multiplayer	N/A				
Storyline	N/A				
Impresie	1/10				

# 3.7



Au vrut să scrie LEVEL



Și prin Elveția

# Europa Universalis: Crown of the North

## Un pic de istorie nordică

Europa Universalis face parte din acea categorie de jocuri dedicate unui public specific. Deși este la bază o strategie, totuși configurația și gameplay-ul stil board-game s-ar putea să nu fie pe gustul tuturor. Din fericire pentru producători, acest joc a reușit să prindă destul de bine la public, fapt care l-a determinat să continue cu Europa Universalis II și acum cu Crown of The North.



Harla este superbă

### Din Nord

Istoria popoarelor din Nord nu este foarte bine cunoscută, pentru că nu l s-a prea făcut reclamă. Câți dintre voi știu ce evenimente importante au marcat țările din Peninsula Scandinavică în Evul Mediu? Da, știm despre vikingi, legendele lor și despre Liga Hanseatică. Dar spuneți-mi acum un mare conducător nordic mai recent, adică după secolul 11! Ei bine, dacă nu faceți parte dintre acei indivizi preocupați de istoria nordului Europei, mă îndoiesc că o să știți. Așadar, cei de la Paradox Entertainment au avut o idee foarte bună cu acest expansion, deoarece în acest fel dau un plus de farmec. Acțiunea jocului se desfășoară pe o perioadă cuprinsă între 1275 și 1340. Este vorba despre o perioadă în care în Suedia puterea în stat era deținută de

către Biserica. Acest lucru împinge țara în pragul războiului civil.

### Ce să faci?

Evident, va trebui să străbateți cu foarte multă atenție manualul jocului pentru a vă răspunde singuri. Europa Universalis nu este un joc greu, ci are doar o mecanică a lui mai specială, mai aparte. Crown of the North nu vine cu un tutorial separat, deoarece se bazează în proporție de 100% pe regulile cunoscute. Conține un set de 3 campanii în care veți putea juca cu trei națiuni și șase facțiuni distincte. Pentru a păstra vechile obiceiuri, scopul jocului nu este acela de a ocupa și distruge totul, ci de a ajunge la un anumit statut, la un anumit număr de puncte. Acestea se numesc "victory points" și reprezintă barometrul supremației pe diferite planuri a facțiunii din care faceți parte. Acest lucru este foarte bine gândit, pentru că astfel puteți

câștiga fără a fi neapărat o facțiune combatantă. These victory points se pot obține prin diferite uprade-uri, prin stimularea comerțului sau prin ocuparea de noi teritorii. Practic, acest joc este axat pe partea economică, pe dezvoltarea comerțului și menținerea unui anumit nivel de multitudine în rândul populației.

### Doar tehnic

Crown of The North este dedicat în special celor cu o imaginație bogată, deoarece grafica este reprezentată doar printr-o tablă de joc și câțiva "pioni" cu funcții diverse. Nici răcaș

partea de combat nu este dezvoltată, totul fiind extrem de schematic. La nivel de design însă, tabla de joc este superb desenată și-mi amintește oarecum de vechile gravuri medievale. Dacă v-au plăcut Risk, Monopoly, Nu Te Supăra Frate sau Moara, sunt sigur că și Crown of the North va fi pe gustul vostru.

Locke

<b>Titlu</b>	EU: Crown of the North
<b>Gen</b>	RTS
<b>Producător</b>	Paradox Ent.
<b>Distribuitor</b>	Strategy First
<b>Procesor</b>	Pii 266 MHz
<b>Memorie</b>	256 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	Nu
<b>ON-LINE</b>	www.strategyfirst.com

	<b>Grafică</b>	8/10
	<b>Sunet</b>	8/10
	<b>Gameplay</b>	9/10
	<b>Multiplayer</b>	8/10
	<b>Storyline</b>	9/10
	<b>Impresie</b>	9/10

8.5



Poftiti în sală...

PS2  
PlayStation 2

Cel mai bine vândut  
DVD Player din lume

7.999.999 lei

Prezentat în magazinul specializat în PC și PS2  
bujbuc.ro/21/3/5,55, 6/2/17, [www.best-entertainment.ro](http://www.best-entertainment.ro)

Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL  
[www.best-entertainment.ro](http://www.best-entertainment.ro)





William și în timpul luptelor năvălitoare asupra Țării de Jos. Într-o zi, după ce a fost rănit grav, pe neașteptate, în timpul unei lupte, unde a salvat un războinic de la moarte, el este rănit și el însuși. După ce a fost rănit, el este rănit și el însuși. După ce a fost rănit, el este rănit și el însuși.

## Drake și transportul în comun

Întreaga poveste începe cu o călătorie în tren. Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.

Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.

Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.

Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.

Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.

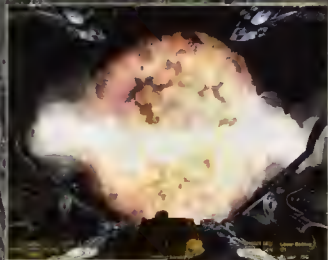
Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.



William Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.

## Ce la școală înțeleg

William Drake este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit. El este pe un tren, după ce a fost rănit.



Explozie de tun



Drake pe puntea navei



[illegible]

Teknolojiye – mevcut bilimsel problemler:

On 15 May 1996, an 8 km long, 2 km wide, 2 m high tsunami, produced by a 7.1 magnitude earthquake, struck the coast of the Indian Ocean, 100 km from the coast of Sumatra. The tsunami was the largest ever recorded in the Indian Ocean, and the largest ever recorded in the world. The tsunami was the largest ever recorded in the Indian Ocean, and the largest ever recorded in the world.

(răspunde Wolfgang Walk,  
project manager)

**Wolfgang Walk:** Am început în ianuarie 2002 cu etapa de design, care a durat până în martie același an. De atunci ne-a mai luat alte șase luni până am terminat varianta în limba germană. Jucul în varianta engleză ne-a luat ceva mai mult timp, deoarece a trebuit să reinregistrăm vocile unor personaje.

**K:** De ce nu există creaturi marine în universul Aqua (în afară de cele din întro și din outro)?

**WW:** Marea de-abia a început să își revină după o perioadă în care a fost moartă în totalitate. O serie întreagă de catastrofe au distrus uscatul și toată viața din apele de suprafață în secolul 22. Iar fără viață la suprafață nu poate exista viață în adâncuri. Această atmosferă morbidă a întregii serii

Aquanox se datorează scenariului, care subliniază acest lucru. Doar de curând oamenii de știință au început să cloneze animale și plante și încearcă să repare răul.

**K:** Cine se află în spatele  
excelentului soundtrack al jocului?

**WW:** Sunt muzicieni germani: un tip care își spune PVCF, și care s-a ocupat și de soundtrack-ul din AN1, și chitaristul Henning Nügel, care a fost cooptat special pentru acest loc.

**K:** De ce ați ales top modelul Yumiko Shingo pentru rolul lui May Ling și nu ați creat un personaj virtual?

**WW:** Ei bine, dacă grecii antici ar fi avut o muză pentru jocurile pe calculator, ea ar fi fost Yumiko... |

**K:** Când aveți de gând să lansați Aquanox 3?

**WW:** Err, nice try.

[illegible]

De lucru interzisează orice îngrădire  
conștientă și principială, în firea omului  
și, în același timp, înfățișarea lui  
ca un animal. Trebuie să se evite descrierea  
într-o manieră umană a stărilor de fapt  
și să se evite, în același timp, descrierea  
stărilor de fapt într-o manieră umană. Nu  
trebuie să se descrie omul ca un animal  
și să se descrie omul ca un animal.







# CULORILE TOAMNEI si CULORILE SAMSUNG UNICE si DE NEEGALAT



Rezolutie: 1280x768  
Dim.pixel: 0.26  
Contrast: 400:1  
Timp raspuns: 25 ms  
Interfata: Digital, Analog



**SyncMaster 172 W - Wide Screen 16:9**  
cu Multimedia Stand



DECK Computers Intl. S.A.  
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania



**SAMSUNG**

# Rebels: Prison Escape

**Commandos  
mai face un  
copii!**

Oricare gamer știe cel puțin atâtă lucru: jocurile, în funcție de tipul fiecăruia, se împart în mai multe categorii: strategii, shootere, simulatoare, tycoon-uri etc. Acestea sunt clase mari, generale, care se împart la rândul lor în subclase datorită diferențelor mari care există între tipurile de jocuri din aceeași categorie. O ramură specială a strategiilor este cea pe care a definit-o seria Commandos. De ce spun că este o ramură mai specială? Pentru că, spre deosebire de celelalte (strategii în timp real, strategii turn-based, RTT-uri clasice), tipul de joc promovat de Commandos a rămas oarecum vitreg. Titlurile ce au apărut în acest gen pot fi numărate pe degetele de la o mână: pe lângă jocurile din seria Commandos, au mai ajuns pe calculatorul meu numai Desperados și Robin Hood.

Iată că Philo Laboratories s-au gândit că ar mai fi loc de cel puțin un joc de acest gen și, prin urmare, au scos pe piață Rebels: Prison Escape. Probabil numele nu vă spune prea multe. Nici nu-i de mirare, pentru că nu s-a făcut prea mult fășș despre acesta înainte de lansare. Producătorii nu prea au avut o campanie de marketing pentru promovarea produsului. Probabil au sperat că jocul se va impune de la sine. Haideți să vedem dacă este în stare.



## Copii sau om mare?

Fără îndoială, Rebels: Prison Escape este o clonă. Este o copie Commandos, destul de fidelă, care nu impresionează prin originalitate, prin deschiderea unor noi drumuri în industria jocurilor sau prin surprizele pe care le oferă. Nu și,

cu siguranță, nici nu s-a dorit așa ceva de la acest joc. Este un joc adresat fanilor genului, pentru care titlurile enumerate mai sus au constituit o adevărată provocare și care și-ar dori noi și noi misiuni în Commandos sau Desperados după ce l-au terminat deja de două, trei ori.

Când am spus că jocul este o clo-



What's up, nigger?



Io ți-am zăs, mă, să nu mai bei poșică d-ai!



nă, nu am vrut să includ și conținutul peiorativ al acestui cuvânt. Jocul merge pe aceeași idee ca celelalte, dar este totuși un produs al anului 2003.

Astfel, grafia jocului este 3D. Mai mult, camera poate fi poziționată în oricare unghi. Există o funcție de zoom excelent făcută, fără a avea sistemul treptelor din Commandos 2. Prin zoom out avem o perspectivă largă ce cu-prinde o porțiune serioasă din hartă, în timp ce zoom in-ul te aduce atât de aproape de personaje încât poți să le vezi trăsăturile feței, grimasele etc. Camera poate fi ridicată la ceruri sau coborâtă până la nivelul personajului, aproape de perspectiva dintr-un third-person clasic. Din punctul de vedere al graficii, jocul este cu mult peste celelalte titluri de acest gen. Personajele sunt create într-o tentă comică, cu un trapez exagerat pentru cei „bazați” și o față cioplită în stâncă și cu un fizic de somalez pentru subnutriți. Animațiile lor merită observate din apropiere. Sunt foarte detaliate și excelent realizate. În momentul de repaus, trupele de comando ce apar numai când sună alarma fac tot felul de exerciții de întărire a musculaturii: trag de gantere, bagă câteva flori, își verifică pușca. Paznicii mai trag câte o dușcă dintr-o butelcă, mai încercă aparatul de soc electric din dotare pe pielea lor, încercând să-și dea seama dacă mai funcționează sau nu.

Muzica nu devine plictisitoare. Mai mult, linia melodică urmărește perfect desfășurarea acțiunii, crescând în momentele mai tensionate (la apropierea unui gardian sau într-o luptă) și devenind mai lină în momentele de contemplare ale jucătorului (credeți-mă că vor fi destule). Vocile personajelor sunt compatibile cu înfățișarea acestora.

### Echipa de șoc

Povestea jocului este diferită de ceea ce am întâlnit în celelalte titluri, dar, în cele din urmă, acțiunea se va apropia mult mai mult de Commandos decât Desperados sau Robin Hood. În mare, este vorba despre nu-știu-ce dictator care încearcă să controleze lumea. Ca reacție, se formează celule de rezistență ce duc o luptă subterană în încercarea lor de a se opune regimului. Una dintre aceste celule este și A.R.M. (Alliance of the Rebel Movements), ai cărei membri cad într-o capcană, sunt prinși și închiși în diferite lagăre. Pe par-



cursul primelor misiuni, principala noastră sarcină va fi să încercăm să scăpăm din închisorile respective cu fiecare dintre cei cinci membri ai grupării: Blake, veteranul de război – un erou înăscut, Jonah Șamanul – prețut în chestii voodoo, Jeffrey – inginerul în fața căruia nu rezistă nici un meca-nism, Alexandro – fostul iluzionist în stare să păcălească pe oricine și Alicia – bunătațea specialistă în lupta de aproape.

Fiecare dintre ei are abilități speciale, puteri care-l fac, în funcție de obiectivele misiunii, indispensabil reușitei. Pentru a vă asigura succesul, va trebui să învațați să vă folosiți foarte bine de aceste aptitudini.

### Trebe' cap

Jocul este foarte tactic. Din punct de vedere al dificultății, l-aș situa deasupra celorlalte. De cele mai multe ori va trebui să ne descurcăm prin manevre șirete pentru a reuși să ducem la îndeplinire obiectivul. Forța brută sau uciderea inamicilor nu ne vor fi de prea mult folos. Dificultatea jocului sporește și datorită faptului că aproape de fiecare dată nu vom avea arme de foc la dispoziție și va trebui să ne apropiem de inamici pentru a-i anihila. De asemenea, diferitele obiecte pe care le vom putea folosi pentru distragerea sau adormirea paznicilor sunt limitate ca număr pe misiune. Uciderea este destul de greu de făcut, paznicii sunt mulți și au un AI bine dezvoltat.

Interfața este prietenoasă, iar acțiunile disponibile sunt prezente pe verticala dreaptă a ecranului. În același timp, există un jurnal și o hartă pe care vom

descoperi ceea ce trebuie să facem în misiune.

Din păcate, nu putem controla în același timp mai multe personaje ale noastre de pe hartă. Fiecare pe rând va trebui mutat sau direcționat spre ceea ce trebuie să facă. În clipa în care vă veți obișnui cu shortcut-urile, lucrurile vor deveni mai ușoare. Misiunile sunt astfel făcute încât să avem cel mult trei membri ai echipei într-o misiune. Din acest punct de vedere, jocul suferă un pic. În Commandos controlam la un moment dat întreaga echipă, iar tactica de luptă devenea mult mai complexă astfel. Aici va trebui să ne descurcăm cu un om sau doi (cel mai întâlnit caz), în situații în care ți-ai fi dorit să-i ai pe unul dintre ceilalți (pentru o anumită abilitate a acestuia) doar pentru două minute.

Pe final, jocul merită încercat. Pentru cei care așteaptă cu sufletul la gură lansarea lui Commandos 3, jocul de față va fi o mană cerească.

■ Bebeah

Titlu	Rebels: Prison Escape
Gen	RTT
Producător	Philos Laboratories
Distribuator	LSP
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.rebels-the-game.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8

# Age of Wonders: Shadow Magic

## Merlin e băgat la zdup

Hoinărind hai-hui prin veșnicele plaiuri ale verdeturilor și ale eternei salate pălile, mă pâlîi un gând. Cum ar fi dacă magia pe care EU o împrăstii prin jurul meu ar lăsa un pic de umbră? Cred că cei puțin jumătate de lume ar fi acoperită de un strat de întineric din care nu ar putea-o scoate nimeni nici dacă ar veni mătusa din Italia cu trei sferturi din producția de înălbitor luminos de pe acolo. Așa că sunt mulțumit că neiniți-ați nu pot vedea ceea ce sunt eu "d-avăratelea" și că nu sunt nevoit să rezolv problema foamei planetare, sau a găurilor din straturile de ozon, sau chiar a veșnicilor conflicte ale istoriei. Nu de alta, dar nu am timp de asemenea nimicuri. Trebuie să mă ocup de verificarea temperaturii constante a berilor oferite spre vânzare la terase, de verificarea gradului de transparență a bluzițelor ființelor de sex contrar opus cu al nostru și, nu în ultimul rând, de trezitul la o oră cât mai acceptabilă din punct de vedere somn de voie permis de autoritățile de rigoare.

Nu demult, chiar trecea un nenea pe lângă mine și mă luă la întrebări: cum de îmi permit EU să fi fur lumina, lumina soarelui, să îl fac să trăiască în umbra mea anii întregi? Mi-am cerut scuze, l-am făcut cinstite cu o bere, am făcut cunoștință cu fiica dumnealui și apoi l-am aruncat pe amândoi în flăcările eteme ale Gheenei. Păi, îmi cere mie socoteală?

### Continuare

După ce am așteptat o grămadă de vreme continuarea lui Age of Wonders (vă mai amintiți probabil că a primit o

notă foarte mare și l-am lăudat de nu se poate), apare AoW Shadow Magic. Și încep să mă dau cu capul de toți pereții. Mă așteptam la patru noi rase cu care să pot da omorul celor mai scârboase ființe care se hrănesc cu seva frumuseților lumii înconjurătoare. Mă așteptam la noi jocuri de bătălie cu o grafică mult îmbunătățită, la noi efecte ale vrăjilor și ale vremii. Dar nimic. Așteptările mele s-au dus pe apa sâmbetei.

Din nefericire, acest expansion nu este ce ar fi trebuit să fie. Tot ce a reușit să aducă nou este o poveste ce mai prelungeste un pic chinurile prin care trece pământul. Merlin, eroul din AoW 2, a fost aruncat într-o închisoare atemporală și aspațială din care nu poate ieși sub nici o formă. Dar descurcăt cum este, a reușit să atragă un minion al lumii și vorbește prin intermediul acestuia cu restul erorilor omenirii, care au reușit să se sustragă razei făcute de regele întinericului, moartea speranțelor, spaima copiilor și teroarea femeilor. Acești eroi, sub îndrumarea atentă a lui Merlin, încearcă să îndrepte răul omniprezent și să îl scoată pe vrăjitorul șef de la bulău.

Singura diferență prezentă în gameplay este posibilitatea de a-ți alege diferite skill-uri de care să beneficieze vrăjitorul sau vrăjitoarea cu care te vei bate. Astfel vei putea alege dintr-o galerie întreaga de avantaje și dezavantaje. Dacă vei vrea să beneficiezi doar de avantaje, numărul acestora se va ridica la două, iar dacă vei vrea să alegi și un dezavantaj, vei mai putea beneficia de încă un avantaj. Acestea le vor ajuta la

numărul punctelor de mana, la viața și puterea pe care unitățile tale le vor avea, la resursele de care te vei putea folosi și altele asemenea lucruri folositoare mai mult sau mai puțin.

### Vaurme

Sper că va mai urma și un AoW 3 care să fie ce a fost AoW 2 la vremea lui. Mă voi aștepta la cu totul altceva decât a adus acest Shadow of Magic. Mă voi scurge să scot tot ce este mai bun din mine când succesul, AoW3 în recte, va apărea. Acum termin pe pași de vals și mă îndrept spre gară de unde voi lua un tren direct la mare. Din nefericire, când veți citi acest articol, voi fi din nou pe baricade, în Brașov.

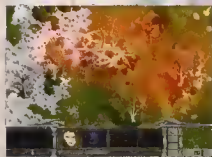
■ Koniec

<b>Titlu</b>	Age of Wonders Shadow Magic
<b>Gen</b>	TBS
<b>Producător</b>	Triumph Studios
<b>Distribuitor</b>	Gathering
<b>Ofertant</b>	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
<b>Procesor</b>	PII 450 MHz
<b>Memorie</b>	128 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	minimum 16 MB
<b>ON-LINE</b>	ageofwonders.com

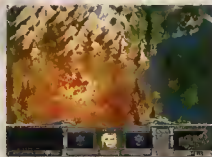


<b>Grafică</b>	6/10
<b>Sunet</b>	6/10
<b>Gameplay</b>	7/10
<b>Multiplayer</b>	8/10
<b>Storyline</b>	6/10
<b>Impresie</b>	5/10

6.3



I-am nenorocit, NE-NO-RO-CIT...



Am purificat un oraș prin foc



Urât, urât cu draci



# EVERYTHING AT ONE PLACE

from mastering to replication...

DVD5, DVD9, DVD10



...we will be your partner in CD and MC manufacturing in the future too.

**VTCD VIDEOTON**  
Compact Disc Factory Ltd.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-523-077 Email: [vtcd@vtcd.hu](mailto:vtcd@vtcd.hu) Internet: [www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu)



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă jocul F1 Challenge '99-'02

Din câte jocuri este compusă seria EA F1?

- a. 3 ☐  
b. 5 ☐  
c. 7 ☐

Nume, prenume:

În:  Nr.  Str.  Loc.

Localitate:  Cod:  Județ:

Telefon:  e-mail:

Depuneți formularul la distribuitorul F1 Challenge '99-'02 din zona voastră.

Împreună cu jocul veți primi și o figurină EA F1 Challenge '99-'02. Distribuitorul este responsabil de depunerea formularului.



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă jocul Duke Nukem Manhattan Project

Cine este personajul principal din  
Apocalypse 2: Revolution?

- a. William Drake ☐  
b. Nathaniel Hawk ☐  
c. Nicholas Sharp ☐

Nume, prenume:

În:  Nr.  Str.  Loc.

Localitate:  Cod:  Județ:

Telefon:  e-mail:

Depuneți formularul la distribuitorul Duke Nukem Manhattan Project din zona voastră.

Împreună cu jocul veți primi și o figurină Duke Nukem Manhattan Project. Distribuitorul este responsabil de depunerea formularului.

**THRUSTMASTER**

CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă Thrustmaster Multitap PS2

Profilul Hercules XPS 2.1+ Silver este  
un sistem audio:

- a. 3.5 ☐  
b. 2.1 ☐  
c. 5.1 ☐

Nume, prenume:

În:  Nr.  Str.  Loc.

Localitate:  Cod:  Județ:

Telefon:  e-mail:

Depuneți formularul la distribuitorul Thrustmaster Multitap PS2 din zona voastră.

Împreună cu jocul veți primi și o figurină Thrustmaster Multitap PS2. Distribuitorul este responsabil de depunerea formularului.

# Cruise Ship Tycoon

## Bun Venit, Amic Primordial

❖ Bugetul... Un cuvânt diabolic care se materializează mai mult sau mai puțin monstruos în visurile matorului pe cont propriu. Dacă mai are și vreo câțiva orăcăitori de întreținut, bugetul devine un scop în viață, rațiunea de a trăi. Este de la sine înțeles că nu există limită de buget atunci când ți se cere. Poți limita însă atunci când investești. Și uite așa apar jocurile numite "de buget", adică ieftine, fără pretenții și de o calitate ușor subiectivă. În clipa în care bagi un joc în această categorie, el devine destul de greu de criticat.

### Bine Ați Venit!

Așadar, Cruise Ship Tycoon este un joc de buget... mic, care se adresează în special celor pasionați de astfel de jocuri, însă fără prea mari pretenții. După cum ți spune și numele, nu este vorba despre crucișătoare, ci despre nave de croazieră. La fel ca și în realitate, și aici genul acesta de nave vin pe diferite mărimi, similar cu militarii. Alegerea este numai a voastră și se referă fie la hotărârea de a testa acest produs, fie la alegerea mărimii navei. Oricum, mai devreme sau mai târziu, ori insulele apărute brusc din ocean, ori prietenul primordial va vor vârful conștiința cu câteva zeci de mil de plămâni plini cu apă. Când este vorba despre tacticul primordial, mărirea devine o variabilă fără nici un fel de protecție în planul realității oceanice. Ei bine, dacă ați jucat Hotel Tycoon, atunci știți ce aveți de făcut. Dacă nu,

atunci o să fie destul de greu, pentru că jocul nu are nici tutorial, nici manual. Oricum, totul se rezumă la camere, distracție, curățenie. Curățenia este într-adevăr o problemă, deoarece clienții au tendința să vomite tot ce prind în față. Cantitatea de vomă poate deveni atât de mare, încât vaporul poate deveni sursă de înec. Pe lângă relieful greșit despre care am vorbit, veți observa câteodată o anumită categorie de femei în vârstă care și sprijină pășitul într-un cadru aluminic. Dacă le veți îndemna (nu știu cum) înspre un teren de baschet, să vedeți voi la ele slam-uri serioase! Evident, discotecile vor fi și ele pline de vârstă 3.

### Hrana primordialului

Prietenul nostru primordial este un animal care s-ar putea să facă parte din aceeași familie cu caracatițele. Nimeni nu știe, deși adevărul este că nici nu prea am întrebat. Cert este că are un apetit deosebit pentru navele de croazieră. Nu aveți cum să-l omorâți, deoarece opțiunea de otrăvire a navei nu există încă. Așa că, dacă scapă de stânci, nuca voastră de croazieră va deveni cu siguranță păpăică primordială. Nu trebuie să disperati, pentru că puteți lua oricând jocul de la început. Oferta în materie de diversitate se oprește aici, așa cum, probabil, acolo s-a gătat și bugetul. Oricum, dacă știți, le mai dați și eu trei dolari acolo, poate mai băgă și o prună, o alună, un arheopterix ceva. Nu de alta, dar ca să



nu ne facem sidiul de tip multisession pentru viltzoarele achiziții.

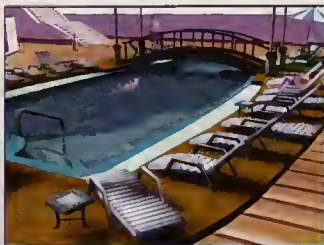
■ Locke

<b>Titlu</b>	Cruise Ship Tycoon
<b>Gen</b>	Primordial
<b>Producător</b>	Cat Daddy Games
<b>Distribuitor</b>	Activision Value
<b>Procesor</b>	PIII 500 MHz
<b>Memorie</b>	64 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	minimum 8 MB
<b>ON-LINE</b>	catdaddygames.com



**Grafică** 6/10  
**Sunet** 8/10  
**Gameplay** 6/10  
**Multiplayer** N/A  
**Storyline** N/A  
**Impresie** 6/10

**6.5**



Piscina de pe ocean



Habar n-au de amicul primordial

# F/A-18

## Operation Iraqi Freedom



### George și Saddam, scoși de la naftalină

Războiul din Golf. Anii '90. Sentimentul că lumea se duce de răpă, dar petrolul rămâne pe mâini sigure. Deceniul a trecut, a început noul mileniu, și americanii au sărbătorit cum se cuvine, prin declararea unui nou război. Saddam Hussein se pregătea nuclearizării pentru dominarea absolută a lumii, însă Bush a exclamat un „Hopla!”, interpretat de generalii săi ca ordin de bătaie. Și, iac-așa, armatele americană+britanică au invadat Irakul, numai ei știu a câta oară (oficial a doua).

Între timp, poporul american stătea cuminte acasă și se uita la televizor. Din câte am auzit la știri, unii americani au și computer pe birou, așa că era o consecință firească să apară jocuri cu tema „Americanii aduc pace în Golf”, în concordanță cu zicala „Bombing for peace is like f\*\*\*ing for virginity.” GraphSim Entertainment a fost prima care a prins momentul de coadă și ne-a plesnit cu

un flight sim pe măsura evenimentelor din ultimele luni. Transpirat de emoție, am instalat F/A-18 Operation Iraqi Freedom, entuziasmat de acest titlu care te poartă pe cele mai înalte culmi ale patriotismului altora.

Oamenii mă știu pasionat de flight sim-uri. Sunt singurul din redacție care se atinge de supersonice, în timp ce Marius Ghinea e responsabil cu WWII. Era deci firesc să mă lepăd de sila provocată de titlu și să văd cu ce se mănâncă noua creație americană.

#### Toate-e vechi...

Tocmai am mințit. „Noua” creație americană nu e deloc nouă. Chiar s-a pus praful de doi metri pe originalul F/A-18. Noroc cu războaiele astea, că mai scoate și sărmanul american un dolar fără să muncească prea mult.

Demult, am jucat și terminat F/A-18

Hornet, după aceea și F/A-18 Korea (GOLD), așa că sunt destul de familiarizat cu acest model de avion. Când am pomit F/A-18 OIF, m-am trezit față în față cu jocul de acum aproape șase ani, scos la rampă cu câteva îmbunătățiri grafice (carlingă lucitoare, nori etc.). În plus, s-au schimbat texturile solului cu poze ale Irakului văzut din satelit. În rest, la capătul joystick-ului zace epoca de piatră în toată regula. Și asta pentru doar 29,95USD...

Producătorul GraphSim Entertainment (fostul CSC – Graphical Simulations Corporation) se laudă că engine-ul n-ar fi chiar așa de vechi, fiind cel folosit în F/A-18 Korea, care tot cel original și puțin modificat este.

Pentru cel care joacă prima dată un simulator din seria F/A-18, OIF este doar un joc urât (Mitza: Uite, LHX...). Însă pentru cei care au mânău avionul cel mai folosit al armatei americane încă din primul sim F/A-18, șocul este mai mare. Șase (6) ani au trecut, însă bordul avionului, modelul de zbor, numărul de poligoane/obiect, ambianța sonoră au



Irakul ascuns în display-uri



Ventrală, full complement.





rămas identice până la cel mai mic detalii. Și la fel de urâte.

Ce s-a schimbat a fost o necesitate impusă de subiect: noul război din Irak. În primul rând, avem și acum un set de misiuni, catalogate în funcție de dificultate (0-5), care însă nu se leagă sub nici o formă. Oricând poți selecta orice misiune și nu va conta dacă o vei termina cu succes sau nu, ceea ce îți dă o senzație de „degeaba” foarte pronunțată. E drept, fiecare misiune este însoțită de „povestea” războiului, care „înaintează” cam o dată la trei-patru misiuni.

După ce selectezi misiunea, te trezești cu opțiunile de armament: rachete aer-sol, aer-aer, combinații cu rezervoare suplimentare de combustibil etc. Producătorii ne-au pus la dispoziție seturi predefinite de arme (care au descrieri detaliate, dar de multe ori incomplete), așa că lucrurile se rezolvă rapid și poți, în sfârșit, să sari în carlingă și să rezolvi problemele Irakului.

## Să zburăm frumos

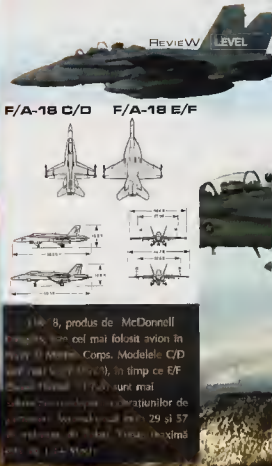
Aproape toate tastele din jocurile inițiale ale seriei s-au păstrat neschimbate, ceea ce e un lucru bun, pentru că erau destul de inteligent amplasate. H acționează cărligul pentru operațiunile de portavion (de pe care pornesc cele mai multe misiuni), Ctrl+F accelerează timpul x4 etc. Odată familiarizat cu controlul, nu ai altceva de făcut decât să stai pe autopilot și să apeși trei butoane pentru selecția țintelor pe radar și lansarea rachetelor

specifice situației: AIM-120 AMRAAM „Slammer” pentru aer-aer BVR (Beyond Visual Range), AIM-9L „Sidewinder” pentru aer-aer short range, rachete radio sau laser ghidate pentru ținte la sol, bombe lansate în cel mai balistic mod cu putință etc.

Inamicul se comportă când complet idiot (stă cuminte și așteaptă să-l distrugi cu ce-ți dorește inimiciora), când prea dur (nu te lasă nici să respiri, mai ales când e vorba de MiG 29 și Su 27, inamicii cei mai puternici din joc). De partea aliată, jucătorul are întotdeauna la dispoziție doi wingmen, iar în zonă se mișcă avioane F-14, F-16 și A-10. Coechipierii ară pământul cu o regularitate de ceas, așa că de cele mai multe ori rămâi singur cu inamicul.

Pe scurt, F/A-18 Operation Iraqi Freedom este recomandabil doar celor EXTREM de pasionați de flight sim-uri. Ceilalți pot să aștepte Lock-On: ACS. Va fi MULT mai bun.

■ Mike



<b>Titlu</b>	F/A-18 Operation Iraqi Freedom
<b>Gen</b>	Flight sim
<b>Producător</b>	GraphSim Ent.
<b>Distribuitor</b>	GraphSim Ent.
<b>Procesor</b>	PIII 1GHz
<b>Memorie</b>	128 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	minimum 16MB
<b>ON-LINE</b>	www.operation-iraqi-freedom.us

<b>Grafică</b>	3/10					
<b>Sunet</b>	5/10					
<b>Gameplay</b>	4/10					
<b>Multiplayer</b>	6/10					
<b>Storyline</b>	2/10					
<b>Impresie</b>	4/10					

4



## Wolfenstein – Enemy Territory –

## Mai fain ca Battlefield 1942?

[illegible]

For a World War II Memorial - Design  
Term: 1945 - 1946 at the Smithsonian

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 395–401

[illegible][illegible]

De obicei, în conștiința fiecăruia  
există un fel de "contabil" fapt că la diferitele  
momente ale vieții noastre și găsesc rostul pe  
care îl au lucrurile acestea. Conștiința este sim-  
tul care ne ajută să înțelegem de ce comandă,  
să mergem în direcția în care trebuie să mearse vehi-  
culul nostru, să facem un anumit lucru, să mergem  
într-un anumit loc, să facem un anumit lucru.  
Acesta este, de fapt, conștiința noastră. Ea este  
ceea ce ne ajută să înțelegem de ce trebuie să  
facem un anumit lucru, să mergem într-un anumit  
loc, să facem un anumit lucru. Ea este, de fapt,  
conștiința noastră. Ea este ceea ce ne ajută să  
înțelegem de ce trebuie să facem un anumit lucru,  
să mergem într-un anumit loc, să facem un  
anumit lucru. Ea este, de fapt, conștiința noastră.

In 1992, in *Grain Processing*,<sup>15</sup> International Union of Pure and Applied Chemistry (IUPAC) and the American Chemical Society (ACS) agreed to use the term "Enantiomer" to refer to the two mirror-image forms of a chiral molecule. This was a significant step towards standardizing the terminology used in chemistry, particularly in the context of chiral molecules and their optical activity.

**Plus vous utilisez *«francpari»*,  
plus vous gagnez.**

[illegible]

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

<b>Titlu</b>	Wolfenstein - Enemy Territory
<b>Gen</b>	TT 5
<b>Producător</b>	Splash Damage
<b>Distributor</b>	Intercom
<b>Procesor</b>	PiI 450 MHz
<b>Memorie</b>	128 MP RAM
<b>Accelerare 3D</b>	Microsoft 3DM
<b>OS</b>	Windows 9x



History in Africa



how much you value privacy



194 = red = also female



**Keywords:** child sexual abuse; disclosure; social support

Graphics	5/10
Sound	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Immersion	9/10

7.8

## 7.8

# Neighbours from Hell

## Ac de cojocul maneliștilor!

❖ Cu siguranță că nu sunt singurul din țara asta care suferă și când spun „suferă” mă gândesc la dureri atroce, leșii din minți, păr smuls din cap, capete date de pereți etc. Suferința, după cum spunea un mare filozof zimbabwian, are și partea ei bună, dar în nici un caz tipul acesta de suferință. Suferința de care vorbesc este mai specială deoarece are o ecuație căreia, până de curând, nu i-am găsit soluția. Ecuația pare simplă: stau la bloc, am vecini, vecinii iubesc manelele. Nu vreau să vă mai spun despre nopțile nedormite, versurile pe care, vreau nu vreau, le știu pe de rost, cultura maneliștilor care, forțat, îmi ocupă porțiuni serioase din capacitatea creierului.

Cea mai mare teamă mi-este de escapadele vecinilor prin bazanul gării, de unde vin cu bratele pline de „noutăți”. Se mai întâlnesc prin fața blocului și încep să se laude cu ultimul album al lui Vișelie, cu ultima „pesă” Camen Șerban, cu Sorinel Puștîl, care reușește să relanseze genul, sau cu clasicii care nu vor să piară: Adrian The WonderBoy și Costi Costiță.

Ei bine, săptămâna asta am găsit ac de cojocul lor. M-am dus acasă cu un CD ce părea inofensiv. E drept că ceea ce scria pe el m-a făcut să-l iau acasă. Îi spunea Neighbours from Hell. După ce l-am instalat și m-am jucat un pic, am urlat un Evrika de s-a auzit la 5 blocuri depărtare.

### Vecini, nu mai ai paco!

Neighbours from Hell este special făcut pentru a ne răzbuna pe ceea ce ne

fac vecinii. Întreaga acțiune se desfășoară în casa vecinului, văzută printr-o secțiune transversală în stilul Alladin. Grafica 2D, mult depășită de tehnologia vremurilor noastre, își îndeplinește cu prisosință rolul, aceste a ne oferi numeroase oportunități să ne răzbunăm pe ceea ce ne fac nouă cei din jurul nostru și, în același timp, se prezintă într-un drăguț stil cartoon. Casa vecinului este împărțită pe mai multe etaje. Acesta se va plimba prin casă după diferitele treburi, în timp ce noi vom pune la cale tot felul de capcane prin care vom reuși să-l aducem într-o stare de nervi vecină cu isteria. Va simți și el, pe pielea lui, ce înseamnă să nu poți trăi lângă celălalt.

Fiecare misiune se desfășoară sub forma unui show TV. Eroul nostru, puștîl pus pe șotii, intră în casa vecinului și începe să caute tot felul de obiecte, să observe mișcările vecinului și obiectele pe care le iubeste cel mai mult sau pe cele pe care le folosește cel mai des. În continuare va trebui să combinăm obiectele găsite cu aparaturile de prin casă pentru ca, în clipa în care vecinul va folosi obiectele respective, lucrurile să-i meargă mai rău decât și-a închipuit vreodată. Nimic nu trebuie irosit: pionierele pot fi puse pe scaune, oul clocit în cup-tonul cu microonde, hârtia igienică poate înfunda WC-ul, crema de pantofi poate murdări prosoapele, pământul de la flori poate fi băgat în punga de cafea etc.

Pentru a duce la capăt toate șotiile disponibile, avem la dispoziție un interval de timp nici prea lung, nici prea scurt. De fiecare dată când reușim să întindem o capcană și vecinul cade în ea, jucătorul primește un număr de puncte. La sfârșit, punctajul se cumulează pentru a determina modul în care ne-am comportat în misiunea respectivă.

Să nu care cumva să vă prindă vecinul în aceeași cameră cu el, că ați pus-o. Pumnii, picioarele, anunțările la poartă și toate celelalte sunt numai câteva din urmări. Cea mai importantă este însă că ați pierdut și va trebui să luați misiunea de la capăt.



### Dă sunetul mai tare!

Jocul are o atmosferă drăguță. După cum v-am spus, este un show la care putem să auzim răsetele spectatorilor în background ori de câte ori reușim să ne enervăm vecinul. Muzica este excelentă, iar animația personajelor îți stămeste răsul mai mereu, până te obișnuiești cu ele.

Jocul nu ar avea o reabilitare prea mare sau poate deloc, dacă nu ar fi vecinii mei. De câte ori simt un pic de manele prin pereți, pornesc jocul, dau sunetul suficient de tare încât să răsunet tot cartierul și încep să-mi scot vecinul virtual din pepeni până se hotărăște și cel real că ar fi timpul să se mai calmeze. La sfârșit, v-aș ruga să nu mă întrebați dacă se observă vreo evoluție sau vreo îmbunătățire a relațiilor noastre de vecinătate. Încă suntem la stadiul de enervare reciprocă. Să vedem care are nervii mai tari!

■ Bobah

Titlu	Neighbours from Hell
Gen	Simulator de vecin
Producător	JoWood Productions
Distribuitor	JoWood
Procesor	P 166 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.neighbours-from-hell.com



Grafică 7/10  
Sunet 8/10  
Gameplay 7/10  
Multiplayer N/A  
Storyline 10/10  
Impresie 5/10

7.4



# F1 Challenge '99 - '02



## Un sfârșit în stil american

Unul dintre cele mai spectaculoase sporturi care există pe acest pământ, Formula 1, a primit o atenție destul de mare din partea producătorilor de jocuri încă de pe vremea Spectrului (vezi Nigel Mansell's F1). Odată cu dezvoltarea tehnologică, producătorii de jocuri au încercat piața cu o serie de jocuri de acest gen, dintre care cele mai reușite au fost, fără îndoială, cele de la Infogrames, din ciclul Grand Prix 1-4, și cele de la Electronic Arts, din ciclul Formula 1 1999-2002. Diferențele majore dintre cele două sunt legate de

faptul că s-au adresat unor segmente diferite de gameri. Dacă seria Grand Prix a fost orientată în special spre grafică și realism, EA Formula 1 s-a adresat celor interesați mai mult de fun și arcade. Infogrames a încheiat seria cu GP4, iar Electronic Arts o termină acum cu F1 Challenge '99 - '02.

### Capăt de drum?

Iată că dacă Infogrames nu a anunțat că renunță la seria Grand Prix, EA declară faptul că această serie de

5 jocuri se încheie aici. Evident, este vorba și despre seria pentru PS2, care la rândul ei a primit o versiune a acestui F1 Challenge. Nu cunosc motivele acestei hotărâri, probabil că au legătură cu încasărilor destul de scăzute pe care le-au avut de pe urma acestei serii. Cu toți cunoaștem problemele majore pe care această serie le-a avut de la capitolele grafică și sunet până la realism și feeling. Infogrames pierde un foarte important concurrent, însă, pentru a anticipa lucrurile, s-ar putea ca lovitura de grație pentru celebra serie Grand Prix să vină chiar înainte de finish. După ce am bibilit acest joc pentru o vreme, am tot stat și m-am întrebat oare ce a vrut EA să demonstreze cu acest ultim F1. A vrut doar să facă o retrospectivă ca urmare a licențelor deja plătite? Sau a fost un lucru foarte bine pregătit și anticipat, asul din mânecă ce trebuie aruncat la momentul potrivit? Sincer, tind să cred că răspunsul afirmativ va aparține celei de-a doua întrebări. Dar, înainte... dovezi!

### Licențe și licențe

După cum știți, pentru ca într-un joc de Formula 1 să puteți folosi mașinile „reale”, numele adevărate ale piloților și cluburilor, precum și condițiile „de trafic”, firma care produce jocul are nevoie de licențe. Acestea se plătesc cu bani grei; anual, deoarece nu sunt ca bacalaureatul, să fie valabile toată viața. Electronic Arts, din câte se știe, nu are probleme financiare. Dacă și-au permis 4 ani să cumpere licențele, de ce nu și acum? Jocul de față conține toate traseele și toți piloții care au activat pe parcursul a patru ani de Formula 1. Vreți Hokenheim în stil vechi? Nu aveți decât să selectați unul dintre sezoanele



Start pe Monaco 1999



Mika și Coulthard se provoacă



Multe butoane pe BMW



mai vechi. Asadar, avem de-a face cu un joc istoric. Multitudinea de reviewer-i din întreaga lume au reposedat permanent acestei serii lipsa realismului. Ei bine, iată că producătorii s-au enervat și și-au zis în barbă „Vreți realism? Atunci luați de aici realism, de nu o să mai puteți duce!”. Zis și făcut. Când am pornit prima dată jocul și am văzut exact același tip de meniu, aproape că mi-a fost milă de mine pentru că trebuie să mă dau iar cu barca pe șosea. După primele ture de traseu, făcute pe Monza de-a rece, îl cunoașteam foarte bine, am început să-mi plâng de milă, însă din cauză că am înțeles un lucru foarte simplu: tot ceea ce am jucat eu în materie de Formula 1 (și am jucat cam tot ce există) nu a fost decât o glumă și o baițocură la adresa suferințelor mele de șofer.

### Realism de neam prost

Principalul punct forte al acestui joc este realismul. Evident, nu este perfect, însă este cel mai bun din câte am văzut eu până acum. Fîlnd setabil din meniul jocului, am testat diferite procente, lucru care m-a determinat să-mi plec capul în fața lui. Măsurul mai mult decât suficient de setări pentru mecanica mașinii, precum și modul în care acestea se reflectă în comportamentul pe traseu, m-au cam lăsat cu gura căscată. Evident, ca o paranteză, acest setup, atât al realismului, cât și al mecanicii, se poate face și într-un mod mai simplist, potrivit celor cu cunoștințe normale. Chiar și așa, acest joc este clar dedicat numai maniacilor și perfecționiștilor. A cunoaște termenii de Understeer și Oversteer nu este suficient. Jocul oferă o schemă a traseului, pe care va trebui să oștiți ca pe pin-ul de la card sau că ziua de naștere a prietenilor. Pe această schemă veți găsi treapta de viteză, precum și viteză ideală de rulare pe anumite secțiuni din traseu, care evident se referă în special la curbe. Cu alte cuvinte, va trebui să cunoașteți perfect traseul pe care veți rula, dacă doriți un loc fruntas. Apoi, să nu credeți că Al-ul este la fel de slab ca în trecut. Deși setabil,



▲ A se observa dezintegrarea mașinii ÎNAINTE de impact ►

totuși șoferii au tendința de a câștiga cu orice preț, mai puțin costul de a distruge mașina. Fair-play-ul este calibrat pe undeva pe la mijloc. Astfel, nu de putine ori veți asista la adevărate măceluri, din cauza unui șofer mai ambițios. Cum spuneam, acest realism nu este perfect. Principala mostrare o primește răspunsul traseului la mecanica mașinii. Totul este creat un pic prea „soft”, în sensul că bordurile sunt mai line, iarba se comportă prea aproape de asfalt, iar reclamele funcționează mai mult ca mantele mesei de biliard decât ca medii plastice. Coliziunile, deși mult îmbunătățite, au totuși o mare problemă legată de timing. Se întâmplă înainte de contactul propriu-zis, mai exact sunt anticipate de joc (vezi imaginea). Apoi, un buton de Default nu ar fi stricat în meniurile de configurare ale mașinii. Totuși, aceste „probleme” nu vor fi simțite de prea mulți.

### Camere, imagini, replay

Un mare minus a fost reprezentat în trecut de grafică, care avea cerințe destul de mari. Deși aici a fost vizibil îmbunătățită, cerințele de sistem au scăzut foarte mult. Modelele mașinilor sunt absolut superbe și parcă mai mult decât identice cu cele reale. Am comparat, spre exemplu, mașina lui Mika Hakkinen și nu am găsit nici o inadvertență... din ceea ce am văzut la TV. Pozițiile camerei sunt ultra-setabile și se potrivește oricărui gusturi. Foarte impresionat am fost de modul în care este făcut replay-ul. Puteți vedea orice mașină, din orice poziție, cu derulare rapidă sau cu încetinitura, oarecum dezavantajos pentru producători – bug-urile grafice devin extrem de vizibile,



ele nelipsind nici aici. S-ar mai fi putut lucra la sunet, pentru că este un pic prea electronic pentru restul indicelui de realism. Multiplayer-ul a fost rescris cu totul și acum merge fără probleme.

### Necesar...

Eu cred că avem în față cel mai bine realizat joc de Formula 1 de până acum. Infogrames poate să plângă, pentru că EA a scos asul din mânecă, dând un sfârșit mai mult decât glorios seriei. Dacă vreți simulator de Formula 1, atunci luați de aici!!!

■ Locks

<b>Titlu</b>	F1 Challenge '99 - '02
<b>Gen</b>	Simulator auto
<b>Producător</b>	EA Sports
<b>Distribuitor</b>	Electronic Arts
<b>Ofertant</b>	Best Distribution
	Tel. 021-345.5505
<b>Procesor</b>	PIII 450 MHz
<b>Memorie</b>	128 MB RAM
<b>Accelerare 3D</b>	minimum 16 MB
<b>ON-LINE</b>	www.easportsf1.com



<b>Grafică</b>	8/10
<b>Sunet</b>	7/10
<b>Gameplay</b>	10/10
<b>Multiplayer</b>	9/10
<b>Storyline</b>	N/A
<b>Impresie</b>	10/10

8.8



BMW









## Partea a VI-a

### Spre sfârșit

Așadar, aceasta este cea de a 6-a parte a tutorialului de MOD-eling pentru Morrowind. Din fericire pentru unii și din nefericire pentru alții, este ultimul articol din serie, articol în care voi trece puțin prin ceea ce a mai rămas. Este vorba despre scripting și modeling. Evident că îmi este imposibil să prezint în amănunt aceste lucruri, așa că mă voi rezuma doar la câteva generalități.

### Scripting

Ce este un script? Păi, un script este alcătuit din bucăți de cod scrise într-un limbaj special, în cazul de față fiind vorba despre TES Script. Aceste programele sunt capabile să schimbe anumite caracteristici, precum și modul în care veți interacționa cu obiectele prezente în joc. Evident, acestea au niște limite, mai mult sau mai puțin determinate, în funcție de IQ-ul celui care le scrie. Se pot face destul de multe, însă totuși TES Construction Set nu este un SDK. Așadar, totul se va opri într-un anumit punct. Compilatorul pentru aceste scripturi este, evident, Morrowind. Ca orice limbaj de programare, și acesta este alcătuit dintr-un

set de funcții care lucrează cu constante și variabile. Lista cu aceste funcții, precum și o serie de alte lucruri deosebit de utile, se găsește la această adresă: [12.145.63.45/~uesp/morrow/editor/moreedit.shtml](http://12.145.63.45/~uesp/morrow/editor/moreedit.shtml). Vă recomand să folosiți acest link pentru că va fi cel mai bun prieten al vostru. Ca să vă faceți o idee asupra modului în care aceste script-uri funcționează, vă voi prezenta două script-uri pe care le-am folosit în cabiria.esp. Unul va face posibilă teleportarea în Cabiria, iar celălalt va porni automat o melodie când ajungeți pe insula cabiriană.

```
Begin Lockes_island_transport
If ( MenuMode == 1 )
    return
endif
playsound "conjunction hit"
Player -> Position 346, -102057,
323, 272
StopScript Lockes_island_transport
End Lockes_island_transport
```

Așa arată script-ul de teleportare. Orice script începe cu un *Begin [nume script]* și se termină cu un *End [nume script]*. În cazul de față scriptul funcționează în felul următor: If *MenuMode = 1* testează dacă vă aflați în meniu sau Inventory și returnează 1

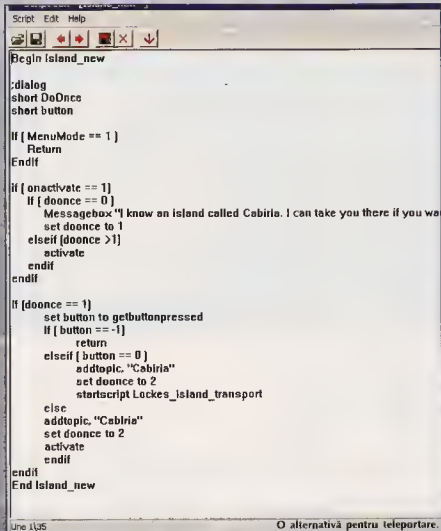
pentru adevărat și 0 pentru fals. Astfel, dacă vă aflați în Inventory, script-ul nu va face nimic. De obicei aceste condiții se folosesc atunci când ați primit, să zicem, un Poisonsue Touch, care face damage în timp. Prin această metodă se oprește timer-ul pentru script pe durata accesării Inventory-ului. Trebuie neapărat să vă fac atenți la faptul că un script, odată pornit, va cicla până când veți ieși din joc sau încercați o altă salvare. Evident, această ciclare poate fi oprită dacă se folosește comanda *StopScript [nume]*. Cum în majoritatea script-urilor din Morrowind comanda nu este folosită, acesta este unul dintre motivele cele mai importante care determină degradarea gameplay-ului după 2-3 ore de joc (în funcție de performanțele sistemului). Vă dați seama că ajungeți la un moment dat să duceți după voi și 30-50 de script-uri, care înseamnă moarte pentru procesor. În cazul de față eu am folosit comanda *StopScript* pentru a nu crea un ciclu infinit de teleportări. *Playsound ""* nu face altceva decât să producă sunetul specific (conjunction hit) pentru teleportare. Comanda propriu-zisă de teleportare este dată de *Player->Position x, y, z, h*, unde *h* este unghiul pe care linia privirii îl face cu Nordul jocului. Coordonatele *x, y, z* se pot foarte ușor



lua poziționându-vă în TES Construction Set în celula în care doriți și citind notațiile din josul ferestrei de program. O altă comandă similară este și *PositionCell*, cu diferența că aici trebuie să specificați și numele celei unde doriți să ajungeți. Cel de-al doilea script este atașat stălpului care marchează intrarea în Cabiria. În varianta MOD-ului de pe CD-ul Level script-ul de care vorbeam există, dar din cauza legii copyright-ului este inactiv.

```
begin canta_musica
short doonce
float durata
if (doonce == 0)
    streammusic "td.mp3"
    set doonce to 1
endif
set durata to (durata +
getsecondspassed)
if (durata > 200)
    set doonce to 0
    set durata to 0
endif
end canta_musica
```

Acesta este un script un pic mai complicat în care folosesc și două tipuri de variabile, tipul *short* (adică la valori întrege între anumite limite) și tip *float*, adică virgulă mobilă. *Doonce* este o variabilă de control pe care o folosesc pentru a mă asigura că efectele script-ului vor apărea numai o singură dată. Durata reprezintă un anumit număr de secunde care au trecut de la începutul piesei. Cum funcționează? Păi în ordine, în primul rând testează dacă script-ul a mai fost executat. Dacă *doonce=0*, înseamnă că nu, și atunci respectivul mp3 va porni și *doonce* va deveni 1. Eu însă nu vreau ca acest script să ruleze numai o dată pentru că, să zicem, am mai multe mp3-uri. În acest caz voi vedea câte secunde are o piesă și după un anumit timp fie va reîncepe să cânte aceeași piesă, ca în cazul de față, fie, în funcție de valoarea lui *doonce*, va începe alta (evident, cu modificările de ngare ale script-ului). Pentru a afla câte secunde au trecut de la lansarea script-ului, am folosit funcția *getsecondspassed*. Mp3-urile se pun în directorul Music din Data Files. Eu zic că este destul de clar. Evident, script-urile pot fi mult mai complicate, însă pentru acestea aveți nevoie de experiență și de un manual. Pe CD-ul Level veți găsi Morrowind Scripting for



Dummies, care este foarte bine făcut și vi-l recomand cu căldură.

## Modeling

Când vă vorbesc despre modeling, sar cu mândrie procesul efectiv de fabricare a modelelor în 3D Studio Max și mă refer la retexturarea modelelor deja existente. NIF-urile (fișierele cu obiectul și animația) și texturile modelelor din joc le veți găsi pe CD-ul 2 al Morrowind-ului. După ce ați creat textura pe care vreți să o folosiți, căutați modelul folosit. Îi copiați în directorul corespunzător din Data Files (același cu cel în care se află pe CD), îl redenumiți și îl deschideți cu un editor hexacecimal (veți găsi unul pe CD-ul Level). Aveți grijă la denumire, deoarece prefixele trebuie să rămână identice cu cele inițiale (dacă aveți B\_N\_nord\_f\_head\_01, îl veți înlocui cu B\_N\_...). Texturile trebuie să ele denumite cu prefixul tx\_. Mai departe veți căuta cele două referințe ale numelui vechi al fișierului și le

schimbați cu numele curent. De asemenea, veți înlocui și numele texturii vechi cu numele celei noi. Salvați și deschideți apoi TES Construction Set. Mai departe veți crea un obiect nou cu .NIF-ul modificat de voi. Aveți numai grijă să selectați corect categoria din care obiectul face parte. Mai amănunțit veți găsi un tutorial tot pe CD-ul Level din această lună. Restul utilităților au fost deja distribuite odată cu CD-urile numerelor trecute ale revistei.

## Epilog

Sper ca acest tutorial să vă fi ajutat la fel de mult pe cât am vrut eu să o facă. Cabiria, MOD-ul pe care-l distribuie Level, va avea nevoie și de contribuția voastră pentru a ajunge acel loc ideal pe care și-l dorește fiecare. Spor la lucru!

■ Lockes



# RealGTA3



## Un MOD pe măsura Jocului Anului 2002

Deasupra se vede un BMW M3 făcut praf. În principiu, e mare păcat să faci așa ceva, să dai de stâlpi cu o mașină ca asta. Totuși, Grand Theft Auto 3 este un joc, chiar dacă unul dintre cele mai bune. Un joc în care îți permiți să faci praf orice mașină. Chiar dacă nu ajungi la Paint Shop, tot faci rost până la urmă de alta.

Până la apariția lui RealGTA3, jocul celor de la Rockstar punea la dispoziția violențelor de pretutindeni doar mașini care imită modele reale. E clar că Patriot „se trage” din Hummer sau că Mafia Sentinel „mîroase” a BMW. Dar parcă nu e suficient... La asta s-a gândit și Petr Doupal, din Cehia, care s-a hotărât să adune mici MOD-uri create peste tot pe glob de fani GTA3 și să le adune într-un singur, mare și unic MOD: RealGTA3. Practic, după instalare, vechiul GTA3 primește o nouă formă, superatractivă (și, din nefericire, cam pretențioasă din punct de vedere hardware). Fiecare

mașină din joc este înlocuită de un model din realitate. Nu vă pot spune cu siguranță care mașină se schimbă în care, dar e sigur că Mafia Sentinel (din care găsești tot timpul două în fața vilei șefului mafiot din Liberty City) s-a schimbat într-un superb Mafia Audi S8 negru. Lista completă a mașinilor introduse în GTA3 și create cât mai aproape de realitate este impresionantă și poate fi citită pe site-ul MOD-ului, [realgta.net](http://realgta.net). Tot de acolo aflăm că cel care a creat acest MOD și-a luat adio de la propria creație și a mers înainte... spre GTA: Vice City. Petr Doupal a declarat că RealGTA3 i-a mâncat tot timpul. Acum urmărim noi.

### Rewind. Stop. Play

RealGTA3 m-a făcut să iau GTA3 de la capăt. Nimic din structura de bază a jocului nu s-a schimbat. Povestea e aceeași, personajele sunt aceleași. S-a schimbat însă decorul. În primul rând, în RealGTA3 apare Statuia Libertății din New York, precum și un pod nou. În plus, cine își dorește poate săni cu ma-

șina de pe mal pe Liberty Island. Au fost introduse și locații noi: o fabrică Coca Cola, IKEA, un l-cafe, 2 McDonald's și 2 Pizza Hut, un service Ford etc. A fost introdus chiar și un F-16 care zboară de colo-colo (și care e vizibil în meniul principal al MOD-ului).

Însă „dureea” principală sunt mașinile. De la Mini Cooper la Opel Speedster și Skoda Octavia (totuși, e ceh individual), toate modelele sunt superminuțios realizate, deși uneori tapiteria de interior lucește cam tare și culorile sunt uneori oribile (un Mercedes complet verde, de exemplu). E interesant totuși să vezi taxiuri originale „de New York” sau camioane Mercedes transportând... pește pentru Triade. În plus, noile modele sunt mult mai complexe decât mașinile din GTA3 original, așa că cerințele hardware sunt un pic în copac (face „faze”, dar nu pe toate computerele). Altcuiva nu mai e de zis. Nu știți ce pierdeți dacă nu-l încercați!

■ Mike



Ce dacă-i Mini? Îți permiți!



OCTAV111A în Liberty City? Nu cred.



„O fi verde, da-i al MEEEU!”

# Game Boy Advance

## Harry Potter and the Chamber of Secrets

Mamă, scoate mătura din bec! Nu, nu mătur, mă duc până la vecin! Potter după niște zăcări. Și dacă tot sunt pe acolo, să-i cer să-l descante pe tata să nu mai meargă la cărciumă? S-a făcut.

Despre ce vorbeam? Aha, despre Potter, Hairy... err... Harry Potter. Și ce cauți Potter pe GBA, mă întrebați? Camera Secretelor, că d'ăia titlul jocului e Harry Potter and the Chamber of Secrets. Am văzut filmul, am citit cartea, am jucat jocul, m-am scărpinat în cap și m-am întrebat ce-i așa nemaipomenit la Harry Potter ăsta? Și eu când eram mic făceam vrăji. De exemplu, puteam să fac să dispară o înghețată. Sau un suc. Lucruri serioase, nu Alohomora, Leviosa sau alte drăcării din ăstea. Ultimele să vă spun că

vrăjmașul ăsta de Potter poate să facă numai 6 (șase) vrăji. Căndălf e mult mai meseriaș.

Cum e jocul? Grafică destul de interesantă, sunet... mai bine joci cu sonorul la minim, gameplay... hm... dacă plimbatul prin 32 de locații (ce-i drept destul de bine realizate) cu un băț în mână îți se pare interesant, atunci să-i dai voi o notă mai mare. Eu nu pot. Recomandat numai fanilor adevărați. Vivat Abramburica! Te vrem înapoi la Abracadabra!

Producător	Eurocom Ent.
Distribuitor	EA Games
Calitate	●●

## Broken Sword – The Shroud of the Templars

Pentru cei care cred că pe console se poate înfăptui numai genocid (n.r. mîlărirea fără discernământ a sute de mii de pixeli nevinovați), am o mică „supriză”. Probabil ați citit articolul lui Mitza despre varianta de PC și vă întrebați „ce mai vrea și ăsta?” „Ăsta” vrea – în afară de cetățenile neozeeleandeză – să vă facă să pricepeți



că și pe GBA se pot juca questuri din ălea faine cum se făceau pe vremuri. Acesta este cazul lui Broken Sword, unde te trezești în mijlocul Parisului. Normal că ești american, doar n-ai vrea să faci jocuri cu români. Și cum stai tu liniștit pe terasa unei cafele, o serie de întâmplări duc la detonarea unei bombe care, la rîndul ei, are ca efect moartea prematură a unui bătrănel. Și a cafelelei. Mai departe nu vă mai spun decât că un storyline plin de suspans, acțiune (parcă sunt Busu de la ProTV) și, din când în când, umor, vă va ține cu degetele încleștate și ochii larg deschiși. Abramburico, ține-o tot așa.

■ CIOLAN

Producător	Revolution Software
Distribuitor	bam! entertainment
Calitate	●●●●●



# Câștigătorii lunii iulie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Enter The Matrix a fost câștigat de către Dănilă Marian Ștefan din Sibiu.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Silent Hunter II a fost câștigat de către Iordache Mircea din Târgoviște.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Jural Mark din Bihor a câștigat un USB Joystick.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Gavrilă Ovidiu din București a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu IDEE Games, Puiu Marcel din Baia Mare a câștigat un joc Lider.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție:  
0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.





# HardWare

## Jazz J9940 5.1 Home Theatre

Pentru cunoscători, numele Jazz Hipster Corporation cu siguranță înseamnă ceva. Pentru noi ceilalți că e încă o firmă apărută așa, din străfundurile Taiwanului, care dorește să vândă și ea câteva șurubele din plastic. Ei bine, nu e chiar așa. Fie că ești cunoscător, fie că nu, un sistem de sunet marca Jazz se respectă. Cea mai bună dovadă este acest sistem audio 5.1 extrem de mare, și la propriu, și la figurat. Pentru categoria din care face parte, acest sistem audio Jazz copleșește competiția. Dimensiunile impresionante atât ale subwoofer-ului, cât și ale sateliților de „față” cu siguranță cresc adrenalina oricărui gamer liber profesionist. Puterea subwoofer-ului este de 100 de Wati. Da, am scris bine, 100 W RMS! Sateliții au și ei câte 20 de Wati tot RMS. Vă dați seama cum sună coloana sonoră de la filmul 2 Fast 2 Furious cu 200 de Wati în jurul tău? Ei bine, eu am trăit această experiență și după ce filmul s-a terminat, numai de ciudă m-am apucat să joc NFS Porsche.



Presele de rezistență din acest sistem sunt subwoofer-ul și sateliții frontali datorită incintei lemnoase în care sunt montați. Pe acești sateliți se găsesc două difuzoare pentru redarea frecvențelor medii și un difuzor pentru redarea frecvențelor înalte. În ceea ce privește sateliții pentru surround, adică cei din spate, situația lor e ceva mai simplă. Incintele lor din plastic adăpostesc doar două difuzoare, unul pentru medii și celălalt pentru înalte. Din păcate, aceste difuzoare nu sunt în stare să redea o anumită frecvență pe scara de medii, însă totul se compensează cu puterea audio. Amplasarea boxei de centru este cu totul și cu totul ingenioasă. Ea se află montată în aceeași cutie cu sistemul de control al diferiților parametri legați de volumul

audio. Nu știu dacă aceștia împreună e de bine sau de rău, însă cred că astfel mai scapi de o grijă și de un fir în plus. Când vine vorba de volum, acesta poate fi monitorizat datorită ecranului de deasupra butoanelor. Pentru a crește puțin gradul de confort, acest sistem audio 5.1 este însoțit și de o telecomandă. Cu ajutorul ei se poate controla tot ce mișcă în materie de volume și reglaje audio.

### Date tehnice:

Model:	J9940
Tip:	5.1
Putere:	100 W RMS
Canale:	5.1
Formă:	Rectangulară
Material:	Plastic, Lemn
Culoare:	Alb, Negru
Dimensiuni:	400 x 150 x 150 mm
Pondere:	10 kg
Garantare:	2 ani

Denumire:	J9940 5.1
Gen:	Sistem audio 5.1
Producător:	Jazz Speakers
Distribuitor:	Stonet Computers
Telefon:	0231-41.78.10
Produs:	9.040.360 LEI (cu TVA)
Calitate:	★★★★★

### AMD și-a creat o nouă etichetă

AMD oficial publică în lume primul procesor AMD 64-bit, procesor care, în afară de faptul că este primul procesor 64-bit, are și o serie de alte caracteristici care îl fac să fie primul procesor 64-bit din lume. AMD a lansat primul procesor AMD 64-bit, procesor care, în afară de faptul că este primul procesor 64-bit, are și o serie de alte caracteristici care îl fac să fie primul procesor 64-bit din lume.

termenul „Hammer” va fi înlocuit cu AMD64 Technology.



### Intel uită pe gânduri

Intel a lansat primul procesor Intel Pentium 4, procesor care, în afară de faptul că este primul procesor 64-bit, are și o serie de alte caracteristici care îl fac să fie primul procesor 64-bit din lume. Intel a lansat primul procesor Intel Pentium 4, procesor care, în afară de faptul că este primul procesor 64-bit, are și o serie de alte caracteristici care îl fac să fie primul procesor 64-bit din lume.

Intel a lansat primul procesor Intel Pentium 4, procesor care, în afară de faptul că este primul procesor 64-bit, are și o serie de alte caracteristici care îl fac să fie primul procesor 64-bit din lume.





## Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel

După cum probabil v-ați dat seama, acest volan se vrea a fi o copie fidelă a unui volan folosit în mașinile ce participă la cursele de Formula 1. Acest fapt se datorează colaborării foarte strânse dintre cei de la Thrustmaster și designerii de la Ferrari. Rezultatul obținut este cel mai apropiat de realitate, nici un alt model de volan nu a atins această performanță până în prezent. Modul în care a fost construit, amplasarea butoanelor și realismul cu care sunt realizate senzațiile de force feedback te fac să te crezi un mic Schumacher sau un pui de Barrichello, după doar câteva minute petrecute în fața monitorului. Cum în acest moment există câteva titluri de jocuri care copiază pur și simplu, până în cele mai mici detalii, tot ce ți se întâmplă în fenomenul Formula 1, suntem puși în ipostaza de a trăi fericitele momente chiar

de la nivelul pistei. Odată instalat acest volan, automat devenim din spectatori, participanți cu drepturi depline în această lume virtuală a sutorilor de cai putere.

Volanul, aproximativ identic, ca dimensiune, cu cele din bolizii F1, are poziționate pe el 8 butoane ce pot fi programate pentru sarcini extrem de utile în timpul jocului, un buton opt direcțional folosit adesea pentru orientarea pilotului pe traseu și, în cele din urmă, încă un buton folosit pentru a ajuta pilotul să-și redreseze mașinuta atunci când se află în situații mai dificile.

Schimbătorul de viteze este format din cele 2 clapete situate imediat sub volan. Interesant este faptul că atât acesta, cât și pedalele sunt construite dintr-un aliaj din aluminiu ce oferă o rezistență îndelungată.



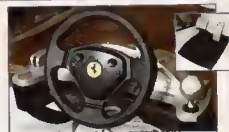
Denumire:	F1 Racing Wheel
Gen:	Volan cu Force Feedback
Producător:	Thrustmaster
Distribuitor:	Stonet Computers
Telefon:	0251-41.78.16
Preț:	7.500.520 LEI (cu TVA)
Calitate:	★★★★★

## 360 Modena Pro Racing Wheel

În ceea ce privește 360 Modena Pro Racing Wheel, situația e oarecum asemănătoare. Pentru început, trebuie să menționăm că și acest model de volan are pe Ferrari ca firmă deținătoare a drepturilor de autor asupra designului. Deci, și în acest caz, un lucru bine făcut își are meritul său. Acest model de volan, atât ca mod de construcție, cât și ca dimensiuni se aseamănă mai degrabă cu cele din mașinile de raliu. Volanul, ceva mai mărisor, este complet acoperit cu un tip de cauciuc ce asigură un sofat fără probleme și fără să îți alunceze mâinile în situațiile mai complicate. Pe suprafața acestuia se găsesc doar 4 butoane,

2 dintre ele fiind multifuncționale. Partea mai interesantă la acest volan pare a fi schimbătorul de viteze. El iese în evidență în imediata apropiere a volanului. Principiul de funcționare a acestuia este identic cu cele existente la mașinile de curse reale. E drept, la început e puțin mai greu să te obișnuiești să-l folosești, însă dacă îți dorești îndeajuns... cine știe? Există bineînțeles și posibilitatea de a schimba vitezele în modul clasic, adică cu ajutorul manetelor de sub volan, pentru cel mai „iute” de mână.

Pedalele ce întregesc sistemul sunt realizate din materiale plastice și permit controlul accelerației sau al frânei în



mod progresiv, în funcție de cât de tare sunt apăsat.

Denumire:	360 Modena Pro Racing Wheel
Gen:	Volan
Producător:	Thrustmaster
Distribuitor:	Stonet Computers
Telefon:	0251-41.78.16
Preț:	3.200.480 LEI (cu TVA)
Calitate:	★★★★★

### Microsoft întârzie procesarele AMD64

Un nou sistem de operare, mai puțin cunoscut, este în dezvoltare de către Microsoft. Este vorba de Windows XP, care va fi lansat în următoarele luni.

Windows XP este un sistem de operare care va fi lansat în următoarele luni. Este vorba de Windows XP, care va fi lansat în următoarele luni.

Ale Microsoft se așteaptă să lanseze Windows XP în următoarele luni. Este vorba de Windows XP, care va fi lansat în următoarele luni.

Windows XP este un sistem de operare care va fi lansat în următoarele luni. Este vorba de Windows XP, care va fi lansat în următoarele luni.

### ATI lansează un nou cip grafic

ATI a lansat un nou cip grafic, care va fi lansat în următoarele luni. Este vorba de ATI Radeon X1600, care va fi lansat în următoarele luni.

ATI a lansat un nou cip grafic, care va fi lansat în următoarele luni. Este vorba de ATI Radeon X1600, care va fi lansat în următoarele luni.

ATI a lansat un nou cip grafic, care va fi lansat în următoarele luni. Este vorba de ATI Radeon X1600, care va fi lansat în următoarele luni.

# Rețele la puterea „g”

Ideea de a „schimba” date de pe un computer pe altul într-un mod cât mai eficient și mai rapid a apărut cu multi ani în urmă, când s-au pus bazele primelor rețele de calculatoare. Tot atunci s-au implementat primele protocoale de transmitere a pachetelor prin intermediul respectivelor fire. De atunci acest domeniu a evoluat, și a evoluat și s-au băgat bani grei, și iar a evoluat și iar s-au pompat bani, și iar a evoluat, s-au schimbat protocoale, tipuri de fire, a apărut fibra optică, și alți bani, ca într-un final să apară și posibilitatea de a transfera date folosind aerul, prin așa-zisele rețele wireless. În cazul acestor tipuri de rețele a fost nevoie să se modifice și să se adauge alte protocoale la cele deja existente. Și uite așa, comitetul IEEE (The Institute of Electrical and Electronics Engineers) mai are o sarcină. La ora actuală există mai multe standarde și dispozitive ce permit transferul datelor folosind tehnologia wireless. Printre cele mai importante se numără standardele IEEE 802.11a, IEEE 802.11b și, mai nou, IEEE 802.11g. Ce fac ele? În primul rând, rețelele wireless

802.11b sunt cele mai utilizate la ora actuală. Pentru transmiterea datelor se folosește frecvența de 2.4GHz. Ratele de transfer al datelor sunt cuprinse între valorile 22Mbps, 11Mbps și 6Mbps (pot fi influențate de distanțe). La respectiva vreme erau considerate valori acceptabile, însă înaintând în timp, acestea au devenit insuficiente. În acest caz, s-a trecut la următorul pas: IEEE 802.11g. Noul standard permite transferul datelor până la o rată maximă de 54 Mbps. Folosindu-se tot de frecvența de 2.4 GHz, acest standard este compatibil și cu standardele anterioare, în special cu

802.11b. Totuși, există încă un mic inconvenient. Deși s-a lucrat din greu la această compatibilitate, uneori se pot ivi probleme legate de ratele de transfer dintre dispozitive diferite.

## Belkin Wireless Cable/DSL Gateway Router

Compania Belkin este una dintre primele companii care a realizat și scos pe piață produse destinate rețetelor ce folosesc tehnologia „54g”. Cîreasa de pe tort o reprezintă acest produs ce este la bază un access point. În jurul acestuia s-a dezvoltat o întreagă „uzină” și astfel, încet-încet, s-au mai adăugat opțiunile unei mini



## Hercules Smart TV Satellite



Ajunși la un moment dat să nu mai placă ce și se oferă de către operatorii de televiziune prin cablu, lată o soluție ce permite

recepția de posturi TV sau radio direct de pe orice satelit – un tuner de satelit ce le ajută să își realizeze propria grilă de canale TV transmise sau nu în format digital. Pe această placă se pot monta și anumite carduri pentru „canalele TV cu taxă adăugată”.

**Denumire:** Smart TV Satellite  
**Gen:** TV Tuner  
**Produsător:** Hercules  
**Distribuitor:** Ubi Soft România  
**Telefon:** 021-231.67.69  
**Fax:** 114 EUR (fără TVA)  
**Calitate:** 5.0 5.0 5.0 5.0

## BenQ Color Scanner



Indiferent de dimensiunile sale, un scanner

prinde bine la casa omului. Dacă mai are și câteva funcții în plus, ca home user, mă declar mulțumit. Scanner-ul prezentat funcționează pe baza tehnologiei CCD, cu rezoluția optică de 1200 x 2400 dpi la o adâncime de culoare de 48 de biți. Interfața cu PC-ul ce se realizează prin intermediul unui port USB 2.0 permite un transfer rapid al imaginilor scanate.

**Denumire:** S2W 5450U  
**Gen:** Color Scanner  
**Produsător:** BenQ  
**Distribuitor:** Tornado Systems  
**Telefon:** 021-267.77.77  
**Fax:** 89 USD (fără TVA)  
**Calitate:** 5.0 5.0 5.0 5.0

## Eisaco Panther 3200



Alături de procesorul AMD Athlon XP3200+, în carcasa

ThermalTake Xaser III stau înfipite în placa de bază EPoX BRD43+ o placă ATI Radeon 9800 PRO cu 256MB, un modem U.S. Robotics 56K, sistemul de răcire al procesorului SubZero4G Thermo-Electric Cooling și 2 memorii 512 MB OCZ DDR PC3200. Stocarea datelor se face pe 2 HDD-uri WD360 de 36GB, RAID 0.

**Denumire:** Panther 3200  
**Gen:** Sistem complet  
**Produsător:** Eisaco Electronic  
**Distribuitor:** Eisaco Electronic  
**Telefon:** 021-237.30.91  
**Fax:** 2680 USD (fără TVA)  
**Calitate:** 5.0 5.0 5.0 5.0

## Auditek 5.1 Channel Home Theater



Un sistem audio 5.1 este considerat a fi unul dintre elementele cele mai importante ce contribuie substanțial la realizarea ambianței în momentul în care vizionăm un film de pe un DVD. În cazul de față, acest sistem audio ne poate bucura cel mult prin designul său destul de drăguț. Calitatea audiei este de clasă medie, fără pretenții foarte mari în ceea ce privește puterea audio sau fidelitatea anumitor frecvențe.

**Denumire:** 5.1 Home Theater  
**Gen:** Sistem audio  
**Produsător:** Auditek  
**Distribuitor:** Omnitech Trading  
**Telefon:** 021-210.50.85  
**Fax:** 54 USD (fără TVA)  
**Calitate:** 5.0 5.0 5.0 5.0

switch cu 4 porturi 10/100 Mbps și ale unui router extern. Produsul astfel rezultat este capabil să lege două rețele de tipuri diferite și chiar mai mult, și să împartă o conexiune la Internet cu toți utilizatorii respectivei rețele. Router-ul poate fi configurat foarte simplu datorită interfeței web și a nenumăratelor explicații ce se găsesc imediat sub opțiunea pe care dorim să o configurăm. Tot prin intermediul acestor meniuuri se pot configura parametrii legați de firewall cu rol de a proteja rețeaua de eventualii „răufăcători” ai Internetului.

În situația în care se instalează un astfel de router într-o zonă în care deja există și alte rețele wireless, există posibilitatea de a cripta conexiunea pe o cheie de 128 de biți. Odată protejată conexiunea, nimeni nu se mai poate conecta la rețeaua în cauză fără a cunoaște respectiva parolă.

**Denumire:** FSD723C-4

**Gen:** Router Wireless

**Producător:** Belkin

**Distribuitor:** Omnitlogic BGS

**Telefon:** 021-303.31.00

**Distribuitor:** Flamingo Computers

**Telefon:** 021-222.50.41

**Preț:** 150 EUR (fără TVA)

**Calitate:** ★★★★★

O placă de rețea wireless este cea mai comodă soluție de conectare într-o rețea atunci când montarea de cabluri este ceva mai complicată. Placa de rețea în cauză, produsă tot de mâna celor de la Belkin, este full compatibilă cu standardul 802.11g, adică se pot realiza conexiuni de 54 Mbps și nu numai. Asta înseamnă că prin intermediul acestei plăci respectivul PC se poate conecta fără probleme la o rețea de 11 sau 22 Mbps. Montarea plăcii în computer este destul de simplă. Trebuie luate în considerare montarea și poziționarea antenei. Pentru o mai bună recepție a semnalului se recomandă instalarea utilitatii ce însoțește placa. Cu ajutorul lui se poate monitoriza intensitatea semnalului sau a zgomotului. În funcție de acești parametri, încercați să orientați antena pentru a obține valori cât mai mari.

## Belkin Wireless Desktop Network Card



**Denumire:** FSD7000uk

**Gen:** Placă rețea wireless

**Producător:** Belkin

**Distribuitor:** Omnitlogic BGS

**Telefon:** 021-303.31.00

**Distribuitor:** Flamingo Computers

**Telefon:** 021-222.50.41

**Preț:** 50 EUR (fără TVA)

**Calitate:** ★★★★★

În concluzie, pentru a realiza o rețea cu prietenii de bloc (nu neapărat din același bloc) ar cam fi nevoie de astfel de elemente. În funcție și de distanțe, rata de transfer al datelor poate fi influențată. Totuși, vă recomand această soluție pentru distanțe de maxim 100-150 de metri în linie dreaptă. Orice obstacol între două dispozitive de acest fel poate influența destul de mult respectiva conexiune.

## BenQ DC3410



Desori dorim să putem retrăi amintirile plăcute din vacanță cu ajutorul fotografierii. Un astfel de instrument

digital este și această cameră cu 2 Mega-pixeli, cu ajutorul căreia se pot realiza fotografii la o rezoluție maximă de 1600 x 1200. Din păcate, camera dispune de un zoom digital de numai 4x, însă acesta se compensează cu microfonul încorporat.

**Denumire:** DC3410

**Gen:** Cameră foto digitală

**Producător:** BenQ

**Distribuitor:** ProCA România

**Telefon:** 021-323.82.06

**Preț:** 185 USD (fără TVA)

**Calitate:** ★★★★★

## RF-Wireless Turbo-Media



Despre tastatură și mouse fără fir, fără bile și fără multe alte chestii s-a mai auzit.

În acest caz, kitul format din tastatură și mouse este unul mai obisnuit sau, mai bine zis, mai practic. Mausul este normal, cu bilă și, evident, fără fir, iar tastatura, un model destul de robust care are și o mulțime de butoane cu funcții care mai de care mai trăsnește și multimedia.

**Denumire:** Turbo-Media

**Gen:** Tastatură + Maus Wireless

**Producător:** N/A

**Distribuitor:** Omnitlogic Trading

**Telefon:** 021-210.50.65

**Preț:** 23 USD (fără TVA)

**Calitate:** ★★★★★

## Carcase ATX



Cât sunt noi, cunoscutele carcase de culoare albă sunt draguțe. Ce se întâmplă totuși

într-o zonă în care aerul nu este chiar "curat"? Carcasa albă "îmbătrânește", iar primul semn este nuanța gălbuie pe care o capătă. În schimb, o carcasă de culoare mai închisă și cu un design ieșit puțin din tipar poate să își păstreze "tinerețea" un timp mult mai îndelungat.

**Denumire:** CX-5763-350W

**Gen:** Carcasă ATX

**Producător:** N/A

**Distribuitor:** Omnitlogic Trading

**Telefon:** 021-210.50.65

**Preț:** 24 USD (fără TVA)

**Calitate:** ★★★★★

## Sycon Qcam 330M Plus



Pentru un webcam atât de mic, putem spune că ceea ce știe să facă este extraordinar. Imaginea capturată poate să atingă rezoluția de maxim 640 x 480 la un framerate de maxim de 30 fps-uri. În situația în care vă ațișai pe net cu acest webcam, nu mai aveți nevoie și de microfon separat, deoarece Qcam 330M Plus are în dotare un astfel de dispozitiv. Distanța minimă de focalizare este de 3 cm în format VGA și 5 cm în format CIF.

**Denumire:** Qcam 330M Plus

**Gen:** Webcam

**Producător:** Sycon

**Distribuitor:** Stonet Computers

**Telefon:** 0251-41.76.16

**Preț:** 1.108.680 lei (cu TVA)

**Calitate:** ★★★★★

# LG Flatron F900P

Succesul foarte mare pe care compania LG l-a obținut până acum cu linia de monitoare CRT a determinat-o să înalțe și mai mult stacheta. În acest ritm, nivelul stachetei a ajuns la o asemenea înălțime încât la ora actuală monitoarele LG din ultima serie se iau de „piept” cu cele mai tari companii care au tradiție în a produce monitoare profesionale. Pentru început putem spune că acest monitor se remarcă datorită aspectului său exterior. Designul său futurist, împreună cu tubul (perfect) plat, de unde și denumirea Flatron, dă un iz de profesionalism și perfecțiune. Fiind un model de 19 inch, se poate trage de slider-ul rezoluțiilor până la o valoare maximă de 2048 x 1536. La o asemenea rezoluție se cere și o rată de refresh pe măsură. Astfel că la rezoluția mai sus amintită se poate vorbi de valori ale refresh-ului de până la maxim 85 Hz. Totuși, cu mici excepții, această rezoluție are tendința de a obosi și mai mult ochiul înroșit, după multe ore de jucat non-stop, al gamer-ului împătimit. De aceea recomandarea producătorului este de a folosi acest monitor la o rezoluție optimă de 1280 x 1024 pixeli, la un refresh de 85-100 Hz. În acest fel, nu mai ai tendința

de a ajunge cu mașul undeva după birou pentru a da clic pe nuștiu-ce shortcut al unui joc, aflat undeva în colțul din dreapta sus. De asemenea, acest monitor a obținut un scor foarte bun în ceea ce privește calitatea imaginilor, datorită distanței de doar 0.24 de milimetri dintre luminofori (pitch size) tubului.

Pentru că tot am amintit la început de tehnologii de ultimă generație, acest monitor mai dispune și de standardul TCO 99. Acest standard impune ca produsele ce poartă această semnătură să se supună celor mai stricte reguli în ceea ce privește ergonomia, consumul redus de energie și mai ales cantitatea de radiații emise.

Modificarea anumitor parametri și controlul funcțiilor de luminozitate, contrast, temperatură de culoare, moire, convergență sau de-așezarea se fac prin intermediul a 6 butoane. Ca bonus, acest monitor include și un HUB USB de patru



porturi, ce se adaugă prin intermediul unui cablu USB celor deja existente la PC.

**Denumire:** Flatron F900P

**Gen:** Monitor CRT 19"

**Producător:** LG

**Distribuitor:** Ultra Pro Computers

**Telefon:** 021-211.70.90

**Preț:** 316 EURO (fără TVA)

**Calitate:** A++

## IBM ThinkPad



Principalul atu al acestui notebook IBM este designul său robust ce se distinge prin sistemul de răcire al procesorului Intel Pentium 4 ce rulează la o frecvență de 2.4 MHz. Memoria sistemului este de 256 MB DDR, o anumită parte din aceasta fiind „donată” plăcii video. Stocarea informațiilor se face pe un HDD de 35 GB. Interfața cu „exteriorul” se poate realiza fie prin intermediul unității combo CD-RW-DVD-ROM, fie prin porturile USB.

**Denumire:** ThinkPad

**Gen:** Calculator portabil

**Producător:** IBM

**Distribuitor:** MB Distribution

**Telefon:** 021-330.03.14

**Preț:** 1529 USD (fără TVA)

**Calitate:** A++

## Hercules XPS 2.100 Silver



Noul sistem de sunet de la Hercules oferă o combinație reușită în ceea ce privește raportul dintre performanță și fidelitatea audio. Designul finisat al celor 2 sateliți a 12.5 W RMS fiecare, combinat cu puterea audio dată de subwoofer-ul de 35 Wajti RMS, fac din acest kit audio un instrument perfect mai ales pentru muzică sau jocuri. Controlul volumului și al înălțimii și al bas-ului se face numai prin intermediul unei mini-telemenzi.

**Denumire:** XPS 2.100 Silver

**Gen:** Sistem audio 2.1

**Producător:** Hercules

**Distribuitor:** Ubi Soft România

**Telefon:** 021-231.67.89

**Preț:** 89 EUR (fără TVA)

**Calitate:** A++

## CME PS/2 Optical Mouse 3D



Datorită formei așa-zis ergonomice de care dispune acest maș, jocurile în care te folosești din plin de „sorțel” pot fi ceva mai ușor de controlat. Datorită senzorului optic, mișcările cursorului iau o tentă sălătașă, însă nu întotdeauna acest lucru vă deranjează. Cablul de legătură la PC este foarte subțire, astfel că vă puteți bucura de o cădere liberă de mișcare.

**Denumire:** Optical Mouse 3D

**Gen:** Maș optic

**Producător:** CME

**Distribuitor:** Omnitouch Trading

**Telefon:** 021-210.50.85

**Preț:** 8.3 USD (fără TVA)

**Calitate:** A++

## Internet Fax Modem V.92



Compatibil cu toate standardele legate de transmiterea de date pe fire de cupru, acest modem vă poate asigura o conexiune maximă de 56,000 bps, în funcție de tipul de centrală telefonică sau de consiliincozi-tația ISP-ului. Pentru că este un modem „destept”, cu ajutorul acestuia se pot face și transferuri de date și fax; în plus, se pot efectua și conversații telefonice prin intermediul modem-ului.

**Denumire:** Fax Modem

**Gen:** Modem intern 56K

**Producător:** Ambient

**Distribuitor:** Omnitouch Trading

**Telefon:** 021-210.50.85

**Preț:** 10.5 USD (fără TVA)

**Calitate:** A++



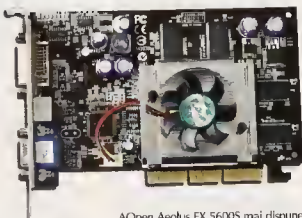
# AOpen Aeolus FX 5600S

Ultima născocire în materie de plăci grafice aparține celor de la compania AOpen. Marea realizare cu care aceștia se bat cu pumnul în piept este implementarea unui nou sistem hardware de monitorizare a plăcii grafice, înțelesul sugestiv Dr. LED, acest sistem informează prompt utilizatorul prin intermediul unor LED-uri diferit colorate asupra evenimentelor ce au loc în placa grafică. Dacă ar fi să mergem pe mâna doctorului, în momentul în care acesta aprinde becululeț albastru, ar însemna că placa este montată și funcționează într-un slot ACP BX. Becul galben atenționează asupra faptului că chipset-ul grafic și memoria sunt alimentate cu voltajul corespunzător. În ceea ce privește becul roșu, acesta se aprinde în momentul în care placa grafică intră într-un mod grafic 3D.

Un alt beneficiu al acestei plăci este acela că se poate apela la softul ce-o însoțește pentru a realiza un overlocking al chipset-ului GeForce FX 5600. Concomitent cu mărirea frecvenței procesorului grafic, se poate mări și frecvența de lucru a celor 128 de MB de memorie.

În momentul în care crește frecvența de lucru a chipset-ului grafic, pe lângă performanță, automat crește și temperatura acestuia. Pentru a mai domoli din această arșiță, monitorul hardware intră în funcțiune prin mărirea numărului de turări ale cooler-ului. În acest fel, pasionații de overlocking pot să își facă finisajii toate plăcile legate de acest aspect.

O altă caracteristică foarte interesantă de care această placă se bucură este dimensiunea mult redusă. Acest fapt este cauzat de implementarea unei noi arhitecturi de circuite electrice care străbat această placă. În acest caz, circuitele electrice sunt mai scurte, astfel că semnalele electrice ce le străbat sunt mult mai stabile ca intensitate, deoarece forțele electromagnetice întâlnite în anumite cazuri nu le mai pot influența chiar atât de ușor.



AOpen Aeolus FX 5600S mai dispune de un conector DVI, în care se poate lega un alt monitor, și de un conector S-Video, destinat celor ce vor să folosească și funcțiile de TV-Out.

Denumire:	Aeolus FX 5600S
Gen:	Accelerator grafic
Producător:	AOpen
Distribuitor:	Quartz Computer
Telefon:	021-410.38.48
Preț:	155 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★



## Plustek

**Vrei un scanner bun?  
Alege-ți un Plustek**



**Optic Slim M12**  
A4 Sheetfed  
600 dpi hardware  
48 bit  
USB 2.0



**Optic Slim 1200**  
A4 Flatbed Ultra Slim  
600x1200 dpi hardware  
48 bit  
USB 2.0



**OpticPro ST24**  
A4 Flatbed  
Adaptor de transparentă  
1200x1200 dpi hardware  
512 KB Buffer  
USB  
Licență Corel Draw



**K Tech Electronics**

București, Calea Grivitei 307,  
Tel: 021-32.44.436  
Fax: 021-32.44.436  
e-mail: office@ktech.ro

Magazin online:  
[www.ktech.ro](http://www.ktech.ro)

● Distribuție în România ● Service Center ● Distribuție externă

**BUCUREȘTI** ● Sca. Stefan cel Mare nr. 34, Tel: 021-211.21.00 ● B-dul N. Titulescu nr. 117, Tel: 021-222.21.34 ● B-dul Reginei Elisabeta nr. 30, Tel: 021-310.17.05 ● B-dul Stefan cel Mare nr. 143, Tel: 021-212.13.32 ● B-dul Comandei Coposu nr. 3-5, Tel: 021-326.73.43 ● Calea Dorobanților nr. 114-122, Bl. 6, Tel: 021-221.94.32 ● Str. George Enescu nr. 26-42, Bl. 1, Tel: 021-21-31.31.31, 021-21-37.08 ● Calea Moșilor nr. 202, Bl. 30, Tel: 021-211.17.56 ● Calea Grivitei nr. 307, Tel: 021-22.44.535, Fax: 021-22.45.534 ● B-dul Al. C. Cuza nr. 145, Tel: 021-440.31.12 ● Sca. Parfimele nr. 72, Tel: 021-35.11.12

**BACĂU** ● Str. Muncășii nr. 181, Tel: 0234-210.171 ● **BANĂ MARE** ● Str. Trilava, nr. 72 ● **BAIEA MARE** ● B-dul 15 Noiembrie nr. 37, Tel: 0238-07.22.11 ● B-dul Republicii nr. 15, Tel: 0239-51.14.20 ● **BUZĂU** ● B-dul Unirii Nr. 1770, Tel: 0238-72.30.78 ● **CONȘTEANȚA** ● P-dul Ferdinand nr. 15A, Nr. 4A1, Tel: 0241-61.30.00 ● Str. Stefan cel Mare nr. 107, Tel: 0231-32.30.30 ● B-dul Tomis nr. 57, Tel: 0241-33.24.37 ● **CRĂIOVA** ● Calea București, Bl. 215, Tel: 0251-311.035, 0251-401.097 ● **IAI** ● Str. Borne nr. 2, Tel: 0232-21.03.43 ● Str. Păcurii nr. 13-17, Bl. 33/1, Tel: 0232-37.11.51, 0232-27.10.13 ● **PIETRIȘ** ● B-dul Republicii, Nr. 11 PC nr. Cernău, Tel: 0245-22.37.25 ● **PLAȘA NEAMȚ** ● P-dul Republicii, Nr. 112 Ferme, Tel: 0233-223.135 ● **URZU** ● B-dul Voievozilor Nr. 5A, Tel: 0240-222.064 ● **VRANCEA** ● P-dul Măriei nr. 1-2, Tel: 0235-43.55.00

# Palm Tungsten-C

Oricât de mobilă ar părea soluția oferită de un laptop, există momente în care până și transportul acestuia îți se pare un calvar. În acest scop au fost create noi dispozitive mult mai mici, cu o putere de calcul multumitoare și care oferă cele mai importante avantaje ale unui laptop. Un astfel de dispozitiv este și acest palm Tungsten-C. Puterea sa de calcul este dată de procesorul Intel Xscale 400 MHz ARM. În ceea ce privește memoria, acest palm stă foarte bine. Ea totalizează 64 MB și poate fi mărită datorită memoriilor flash ce se pot adăuga. Dimensiunile palm-ului sunt de 12,2 x 7,8 x 1,7 cm. Greutatea lui este de aproximativ 180 de grame. Display-ul TFT are o rezoluție maximă de 320 x 320 și este capabil să afișeze imagini la o adâncime de culoare pe 16 biți (65.536 de culori). Managementul aplicațiilor și al utilităților intră în sarcina ultimei versiuni a sistemului de operare Palm OS 5.2.1. Utilizarea aplicațiilor se poate face fie prin intermediul mini-tastaturii încorporate, fie prin intermediul stick-ului. Acest instrument devine extrem de util în momentul în care trebuie luate niște notițe rapid. Tot ce aveți de făcut este să scrieți caracterele pe ecran cu stick-ul,

iar palm-ul le recunoaște și le salvează într-un document. În ceea ce privește legătura cu exteriorul, Tungsten-C dispune de funcțiile unei plăci de rețea wireless, compatibile cu standardul 802.11b, și un port infraroșu. De asemenea, putem folosi acest palm și pe post de reportofon. Conectorul jack de 2,5 mm oferă utilizatorului posibilitatea de a monta o pereche de căști sau boxe. Din păcate, semnalul audio este transmis mono.

Aplicațiile stocate în memoria ROM sunt din cele mai diverse domenii, de la Address Book până la Web Browser sau aplicații office. Că tot veni vorba de browser, cu ajutorul lui se poate naviga pe Internet fără probleme. E puțin greu la început, până de obișnuiești cu facilitățile, însă acestea sunt extrem de simple de asimilat.



■ Bogdan

Denumire: Tungsten-C

Gen: Paldmop

Producător: Palm

Distribuitor: Flamingo Computers

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 599 EURO (fără TVA)

Calitate:

## Turbo-Knight Keyboard

Tastatura a fost și este unul dintre cele mai importante instrumente de interconectare între om și mașină. În acest motiv, au fost construite fel de fel de tipuri de tastaturi pentru a face această interacțiune cât mai plăcută. În acest caz, tastatura este foarte plăcută la atingere și dotată cu o sursă de butoane funcționale ce pot fi utile celor care lucrează mai puțin cu mouse-ul. Totuși, în acest exces de zel, anumite părți ale tastaturii par puțin cam îngheșuite.

Denumire: Turbo-Knight  
Gen: Tastatură multimedia  
Producător: N/A  
Distribuitor: Omnitech Trading  
Telefon: 021-210.50.85  
Preț: 6 USD (fără TVA)  
Calitate:

## Creative PC-CAM 880



Compania Creative a lansat pe piață o cameră ce poate funcționa fie drept cameră foto, fie ca webcam. Cei 3.0 MegaPixeli cu care este dotată această cameră oferă o calitate bună a pozelor, ce pot fi vizualizate prin intermediul ecranului LCD inclus. Pentru a atrage atenția asupra anumitor detalii, se poate apela la funcțiile de zoom, realizate în mod optic.

Denumire: PC-CAM 880  
Gen: Cameră foto/Webcam  
Producător: Creative  
Distribuitor: Flamingo Comp.  
Telefon: 021-222.50.41  
Preț: 139 EUR (fără TVA)  
Calitate:

## Philips 107 P4



Deși are o diagonală de doar 17 inci, rezoluția maximă pe care acest monitor o poate afișa este de 1920 x 1440, potrivită în momentul în care se lucrează cu fotografii și alte aplicații în care un desktop cât mai mare este foarte util. Ratele de refresh sunt cuprinse între valorile 50 și 160 de Hz. Utilizarea funcției LightFrame este benefică în momentul în care lucrați într-un mediu cu lumină foarte puternică.

Denumire: 107 P4  
Gen: Monitor 17"  
Producător: Philips  
Distribuitor: East Computers  
Telefon: 021-345.55.05  
Preț: 173 EUR (fără TVA)  
Calitate:

## A4Tech Rainbow Red Shining



Interesant titlu. Roșu strălucitor. E strălucitor, cel drept, nu conține acest lucru, dar parcă mai degrabă mă duce cu gândul la celebrul ren cu nasul roșu al lui Moș Crăciun. Dar asta e o altă poveste. Mouse-ul nostru, în afară de roșu, mai este și optic și are 3 butoane. Tehnologia după care este construit sistemul optic permite un control foarte bun și o precizie foarte ridicată în lucrul cu acest mouse. Un alt aspect de amintit este și silențiozitatea roșiei de scroll.

Denumire: 8WOP-3  
Gen: Maus "ochi de pisică"  
Producător: A4Tech  
Distribuitor: Stonet Computers  
Telefon: 0251-41.78.18  
Preț: 38.000 LEI (cu TVA)  
Calitate:

# GET MOBILE

## Motorola V500

Ei bine, Doamne ferește să vă gândiți acum la nu știu ce super bolid cu motor cu cilindri în „V” care dezvoltă o putere maximă de 500 de cai și se cheamă Motorola! Nu, nu este vorba de o astfel de mașină (nu că nu mi-ar plăcea așa ceva...), ci este vorba de ultima apariție Motorola din domeniul telefoanelor mobile. În ciuda aspectului său extraordinar, acest telefon nu cântărește mai mult de 95 de grame și este un adevărat „meșter” în ceea ce privește rețelele GSM pe care poate fi folosit. Astfel, rețelele GSM de 850, 900, 1800 și 1900 nu au ce „comenta” la capacitățile acestui telefon. Dotările „interne” sunt de

5 stee: dual display, 64 de tonuri de apel, spațiu pentru 1000 de numere în agendă, cameră digitală, funcții Java plus multe altele (din păcate, lipsesc scaunele din piele ☹).

### CARACTERISTICI:

Dimensiune:	87 x 47 x 23 mm
Greutate:	95 g
Display:	grafic - color
Rezoluție Display 1:	176 x 220 pixeli
Rezoluție Display 2:	96 x 32 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 700 mAh
Stand-by:	maxim 210 ore
Talk time:	maxim 8 ore



## Nokia 6600

Odată cu lansarea acestui model, care va apărea pe piață pe la sfârșitul acestui an, prietenii de la Nokia și-au propus să șocheze audiența arăt printr-un design impunător, cât și prin noile funcții ce vor fi incluse. Printre acestea se numără capacitățile de captură video, browser-ul xHTML și includerea unui slot în care poate fi introdus un card de memorie MMC de 32 de MB pe care pot fi stocate informații de diferite tipuri. Alături de acestea, amintim și prezența camerei foto digitale, a sistemului Symbian OS 7.0s, a funcțiilor de WAP 2.0 și Bluetooth, și a clientului de e-mail POP3/SMTP. În ceea ce

privește ecranul, ei bine, el face legea când vine vorba de afișaj poze, secvențe video sau navigarea mai ușoară printre meniurile telefonului. În funcție de gusturile fiecăruia, aceste meniuri pot fi „editate” în diferite forme și culori datorită mai multor teme deja existente.

### CARACTERISTICI:

Dimensiune:	109 x 58 x 24 mm
Greutate:	122 g
Display:	TFT - color grafic
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 850 mAh
Stand-by:	150 - 240 ore
Talk time:	maxim 4 ore



## Philips 530

Încă de când designerii companiei Philips s-au pus cu creioanele pe hârtie, era cunoscut faptul că acest telefon se va adresa unei anumite categorii de utilizatori. Această categorie este compusă în principal din tineret, tineret și tineret. Și se pare că, într-un fel sau altul, au nimerit perfect ținta. Au creat un telefon cu un design nonconformist, cu un ecran foarte colorat și funcții „interne” familiare unui junior care nu stă prea mult pe acasă. Printre ele: radio FM, client de e-mail cu capacități de recepționare a mesajelor care au imagini atașate, calculator, Bluetooth, Java sau

apelare vocală. Datorită ecranului color și a unei memorii încăpătoare, se oferă și posibilitatea de a asocia o anumită poză unei persoane al cărei număr de telefon se găsește în agenda telefonului.

### CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 44 x 18 mm
Greutate:	85 g
Display:	TFT - color grafic
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion Standard
Stand-by:	aproximativ 200 ore
Talk time:	maxim 6 ore



■ Bogdan S.

# Service autorizat

Vasile Bogdan - @

De câteva săptămâni apăs foarte rar butonul de On/Off al calculatorului meu, deoarece nerezic obiectul menționat mai sus se blochează în jocuri care cer un sistem mai performant, deși mi se mișcă perfect. Am un AMD 2000+ la 1700 de MHz, o placă de bază K7VTA3, un GeForce4 MX 440 și 256 MB de RAM. Dacă dau, din opțiunile jocului, la grafică pe software, nu se mai blochează. Am Windows 98 SE, pe care l-am instalat de vreo zece ori, deci nu este din cauza acestuia. Ce pot face?

**R:** Soluția problemei în cazul tău este ceva mai laborioasă. Motivele pentru care ești într-un fel „forțat” să îți resetezi PC-ul sunt multiple. Cele mai frecvente sunt de obicei cele legate de incompatibilitatea între anumite componente din computer, drivere prost instalate sau configurații eronate ale anumitor parametri. În primul rând, fă o verificare mai amănunțită a setărilor de BIOS. După acest pas, încearcă pe cât posibil să faci rost și să îți instalezi cele mai noi drivere (placă de bază, placă video, placă de sunet etc.). Apoi încearcă să optimizezi sistemul de operare.

**P.S.:** La o configurație ca a ta, de ce oare nu treci pe un Windows 2000 sau XP? Este mult mai stabil și cu mai puține probleme.

Alex Palea - @

Doresc să mă conectez la o rețea cu doi prieteni de-al mei și să avem și o conexiune la Internet. Eu am modem, ca și ceilalți doi prieteni, dar trebuie să-mi iau și o placă de rețea. Nu prea ne pricepem în acest domeniu, așa că vă voi întreba câteva chestii:

1. În afară de plăci de rețea, cabluri și modem-uri, ce altceva ar mai trebui pentru ca o rețea între trei PC-uri să funcționeze optim, inclusiv conexiunea la Internet?

2. Numărul de modem-uri din rețea conținea pentru viteza Internet?

3. Ce placă de rețea îți poți recomanda pentru o sumă de 420.000 lei? Dar pentru 210.000 lei?

4. Oricare dintre PC-urile din rețea se poate conecta individual la Internet?



**R:** 1. În afară de cele menționate de tine ai mai avea nevoie de un Hub sau de un Switch. Eu îți recomand un Switch cu 5 sau 8 porturi. Depinde de care găsești. Pentru o viteză de transfer a datelor mai mare trebuie să ai grijă ca respectivul Switch să fie compatibil 10/100 Mbps. Odată rețeaua „construită” și configurată, poți să realizezi fără probleme schimbul de date.

2. Numărul de modem-uri? Adică toate conectate în același timp? Teoretic ar trebui să se obțină o creștere a lășimii de bandă, însă procedura de conectare este mai complicată (linii de telefon separate, conturi de Internet separate etc.). Totuși, dacă e să pui și de o rețea, este suficientă o singură conexiune la Internet. Pentru a se bucura toți utilizatorii de Internet, computerul care dispune de respectiva conexiune trebuie să aibă instalată o aplicație cu rol de a împărți respectiva conexiune cu toți cei din rețea.

3. Pentru o rețea de dimensiuni foarte mici (cum este cea de care vorbești) nu contează tipul de placă de rețea pe care o folosești. Chiar și cea mai ieftină placă de rețea care să suporte rate de transfer de 10/100 Mbps este suficientă pentru a vă atinge scopul.

4. Da, toate PC-urile se pot conecta individual în orice moment la Internet, cu condiția ca fiecare să dispună de un fax-modem instalat sau unul dintre voi să fie conectat permanent la Internet. Astfel, oricare dintre voi poate să se „dea” pe net independent de ceilalți.

Alexandru Nicolae - @

1. Am un PIII 500 256 RAM, ATI Radeon 9000 Pro S-Media- Mainboard ASUS (nu știu sigur ce model) cu chipset I440BX și Windows 98 SE. Unitatea mea CD-RW CRW-5224A ASUS are o mare problemă: nu vrea să ardă CD-urile mai repede de 16X, pot să-i dau eu din Nero și 1000X cât tot în 8 min. Îmi arde un CD. Un update de firmware sau o versiune de Nero ar ajuta? L-am pus pe un prieten de-al meu să încerce drive-ul la el în computer și a mers perfect (deci unitatea nu e defectă).

2. Am două module de 256 PC133 în computer, dar placa de bază le vede pe amândouă de 128. Înainte am avut un singur modul de 64RAM PC100 și mergea perfect.

**R:** 1. Reinstalează-ți ultimele drivere ale plăcii de bază, și implicit cele legate de controller-ul IDE. În lipsa acestor drivere, transferul de date dintre HDD și placa de bază, respectiv CD-RW are foarte mult de suferit.

2. În ceea ce privește memoria, situația e puțin ciudată. Indiferent de tipul acesteia, ea ar trebui să fie recunoscută la adevărata ei cantitate. Pentru orice eventualitate încearcă să faci și un update de BIOS. (Totuși, verifică pe un alt sistem dacă respectivele module de memorie chiar sunt de 256 MB).

■ BogdanS



# Poți să te protejezi de viruși și altfel

Citește săptămânalul The Portal și vei afla cum.

În fiecare joi, la toate chioșcurile de ziare din țară.

În plus, ai în fiecare săptămână un supliment gratuit  
colecționabil. Costă numai 12.000 lei.



**THE Portal**  
Lumea digitală pe înțelesul tău

## VIREAL

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă  
Y-3D (ochelari 3D)

Produsul Sycron Qcam 330M Plus este un:

- a. TV ☐
- b. monitor TFT ☐
- c. webcam ☐

Adresa e-mail:

Nume:  Prenume:

Strada:  Nr. casa:

Localitate:  Judet:

Telefon:

Prin completarea acestui formular confirmam faptul ca am citit si am inteles regulile concursului si ca am acceptat termenii si conditiile acestuia.

Concursul este organizat de Sycron Romania SRL, cu sediul in Bucuresti, Strada 13, Nr. 13, Sector 5, Romania. Pentru mai multe detalii vizitați site-ul www.level.ro

## IDEE GAMES

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă  
5 jocuri Lider!

Care este numele personajului feminin din jocul Rebeli: Prison Escape?

- a. Alicia ☐
- b. Patricia ☐
- c. Cecilia ☐

Adresa e-mail:

Nume:  Prenume:

Strada:  Nr. casa:

Localitate:  Judet:

Telefon:

Prin completarea acestui formular confirmam faptul ca am citit si am inteles regulile concursului si ca am acceptat termenii si conditiile acestuia.

Concursul este organizat de Idei Games SRL, cu sediul in Bucuresti, Strada 13, Nr. 13, Sector 5, Romania. Pentru mai multe detalii vizitați site-ul www.level.ro

www.level.ro

www.level.ro

# Nu-mi merge Jocu'!!!



**Vrei să-ți  
meargă? Vrei să  
poți termina  
quest-ul  
principal?  
Vrei să...**

... da? Sigur! Pentru că jocurile în ziua de astăzi urmăresc vreo câteva mii de standarde... practic, fiecare cu mămăliga lui. Dacă ești la început în domeniu, îți garantez că 80% dintre jocuri nu o să-ți meargă, chiar dacă un prieten ți-a zis că "trebuie" și că ai un calculator "de stă fumica-n spargat".



## Primul lucru

Să presupunem că v-ai cumpărat LEVEL și ai citit acolo de un joc promițător. Îi vești. Vă dați din poartă-n poartă să faceți rost de el și, după chinuri, l-ați și instalat și îi dați drumul. Surpriză! Trei bulinuțe și vă treziți din nou în Windows. Știu ce nervi vă apucă și ce vă vine să faceți, credeți-mă! Pentru a evita astfel de surprize, există câțiva pași ce trebuie urmați.

## 1. Documentarea

După ce ați instalat jocul, citiți Readme-ul. Acolo vi se vor spune cerințele minime, anumite probleme pe care jocul le-ar putea ridica cu unele componente hardware, precum și versiunea de DirectX necesară. Dacă în Start/Run tastați "dxdiag", veți putea face și o comparație cu ceea ce aveți voi. Dacă sistemul este prea slab, singurul mod de a rezolva problema este un upgrade. Dacă nu, se trece la pasul următor. Folosind fie CD-urile LEVEL, fie Internetul, încercați să verificați dacă nu a apărut vreun patch pe site-urile oficiale ale jocurilor respective. Patch-urile sunt acele programe care "repară" jocurile sau le adaugă lucruri noi. Astfel

evitați o serie de probleme legate de buna funcționare a jocului.

## 2. Configurarea

Aceasta înseamnă adaptarea caracteristicilor jocului la infrastructura tehnică de care dispuneți. Unele jocuri au fișiere separate de configurare care trebuie rulate primele (Pirates of The Caribbean). Altele se configurează fie după ce dați dublu-clic pe iconograma sa, fie după ce ați intrat în meniul jocului, selectând Options. Atenție mare, pentru că dacă nu știți ce fel de calculator aveți, nu veți ști cum să configurați. Dacă un joc 3D va sacada, înseamnă că procesorul, placa video și/sau memoria nu sunt suficiente. În acest caz, veți fi nevoiți să scădeți manual nivelul de calitate la care va rula jocul. Folosiți manualele, tutorialele, FAQ-urile etc. Informație găsiți la tot pasul. Fiți foarte atenți dacă placa voastră video e dotată cu accelerare 3D. Dacă nu puteți afla, întrebați pe cineva care se pricepe. Nu numai că veți scăpa de o grămadă de frustrări, dar vă va și scuti de o cheltuială alurea.

## 3. Alte probleme

O altă problemă des întâlnită este aceea legată de compatibilitatea cu sistemul de operare. Adică majoritatea jocurilor rulează sub Windows 98, însă mai puține sub Windows XP. Jocurile mai vechi, mai ales acelea de DOS, au probleme mari în a rula sub Windows 2000 și XP din cauza driverelor plăcii de sunet. Altele sunt pur și simplu încompatibile cu XP, cum ar fi Soul Reaver sau Might and Magic VII și VIII. Nu e nici o rușine în a verifica pe Internet sau a întreba pe cei care se pricep. Dacă jocul va merge, veți uita de toate. O altă problemă ține de configurarea efectivă a plăcii video. Pentru plăcile ATI vă recomand un program, Rage3D Tweak (pe CD-ul LEVEL din această lună), iar pentru plăcile Nvidia, Riva Tuner (CD-ul LEVEL 02/2003). Și, nu în ultimul rând, monitorul ar putea fi o problemă. Dacă e mai vechi și nu suportă rezoluții și rate de refresh moderne, jocul va pomi, însă voi nu veți vedea probabil nimic. Eventual, o dăru de fun.

■ Looks



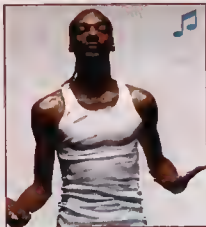
## JUDAS PRIEST se reunește

Trupa Judas Priest îl va avea din nou alături pe vocalistul Rob Halford. Veterana trupă engleză de heavy metal pregătește un nou album și un turneu în 2004 pentru a celebra 30 de ani de la înființare. Sunt mai bine de douăzeci de ani de când Halford a cântat alături de chitariștii Glenn Tipton și K.K. Downing și basistul Ian Hill, dar și alături de bateristul Scott Travis, care a venit în trupă în 1990.

## SNOOP la Fapte Diverse

Plimbările alături de băiatul rău al muzicii rap, Snoop Dogg, pot sfârși cu o vizită la închisoare. Cel puțin așa au pățit cei trei bărbați care îl însoțeau pe rapper la o ceremonie în Statele Unite. Respectivii au fost arestați nu din cauză că-l acompaniau pe cântăreț, ci pentru infracțiune penală și violarea libertății condiționate. Autoritățile americane au reținut și gărzi de corp ale lui Snoop Dogg. Rapper-ul a scăpat "teafăr și nevătămat" de arestare, însă riscă să fie urmărit penal pentru complicitate, mai ales că este o mai veche cunoștință a poliției. Calvin Broadus, rebotezat Snoop Dogg, a fost

condamnat pentru posesie și vânzare de droguri. Dacă se descoperă nereguli și de data aceasta, e foarte probabil ca Snoop Dogg să-și petreacă următorii zece ani la "răcoare". Conform autorităților americane, o persoană condamnată nu are dreptul să posedă arme sau să folosească gărzi de corp care au arme. Fapt de care teribilul Snoop n-a ținut cont.



## SPITALUL DE URGENȚĂ lansează un nou album

Spitalul de Urgență se pregătește de lansarea unui nou album. Deocamdată se lucrează intens. Dan Helciug a fost cam bolnăvior în ultima vreme (la încercat o sinuzită la Afganistan), așa că fanii trupei mai au de așteptat. Helciug a recurs acum la o mulțime de tratamente care speră să-l aducă cât mai repede în formă în studio.

Trupa a semnat un contract cu casa de discuri A&A Records, iar până la începutul lunii decembrie va apărea albumul, realizat în același stil care le-a adus celebritatea.

## Se apropie Festivalul TMO3BASE

Cea de-a șasea ediție a unuia dintre cele mai bune festivaluri de muzică electronică din România, dacă nu și cel mai bun festival, TMO3BASE, va avea loc la Timișoara între 9 și 11 octombrie. Așa cum ne-am obișnuit și în ceilalți ani, și de data aceasta breakbeat-ul și drum'n'bass-ul vor fi stilurile de referință la Timișoara. Pentru prima oară în România va avea loc

un set la cinci platane, set care va fi animat de MC Ziggy. Până în momentul de față una dintre surprizele evenimentului este participarea revelației din 2002, Jay Cunning, care îi va aduce și pe Atomic Hooligan, nume "greu" al breakbeat-ului britanic. Fanii drum'n'bass-ului nu vor fi nici ei dezamăgiți deoarece organizatorii le-au pregătit o surpriză.

Cândit probabil ca un album de R'n'B, "Când pentru ei" nu se apropie de acest gen decât prin unele inflexiuni vocale ale cântăreței. În rest, orchestrația aduce aminte de Mamaia sau de Cerbul de Aur. Nici aparițiile lui PUYA din "La Familia" sau Cabron (oare cine o fi Cabron?! nu salvează aparențele. Textele pieselor conțin aceleași mesaje de femeie rănită în dragoste și fără încredere în propria persoană, ca, de altfel, la



**NICO**  
Când pentru ei  
INTERCOM MUSIC  
8/10



toate așa-zisele cântărețe de R'n'B din România. A, da... să nu se supere Don Baxter că nu l-am amintit, dar nu merita.

**APOCALYPTICA**  
Reflections  
UNIVERSAL/  
ZONE RECORDS  
7/10

Album cu sound dur, de "black" și cu orchestrații pentru vioară și violoncel de excepție. Trupa este formată din trei talentați violonceliști ce reușesc să îmbine cu finețe ideea de muzică medievală realizată de violoncele cu rock-ul dur al vremurilor noastre. De excepție este introducerea în album cu piesa "Prologue (Apprehension)", ca și piesa "Pandemonium". Merită ascultat de oricine, nu numai de "devoratorii" genului.

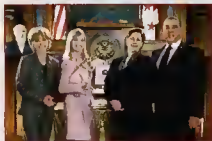


num". Merită ascultat de oricine, nu numai de "devoratorii" genului.



## Legally Blonde 2: Red, White & Blonde

Reese Witherspoon s-a întors. Ea va fi din nou Elle Woods în filmul ce se va numi Legally Blonde 2: Red, White & Blonde, continuarea spumoasei



comedii Legally Blonde. Nu se poate să nu vă aduceți aminte de ea. Este blonda căreia nimeni nu-i dădea nici o șansă de a reuși ceva cu creierașul, ci doar cu trupul. Blonda care l-a umilit pe prietenul care-i dăduse papuci pentru că nu era destul de deștept. Elle este acum la începuturile unei cariere strălucitoare ca avocat și, în același timp, se pregătește pentru nunta cu bărbatul viselor sale. Însă în clipa în care se ridică pentru drepturile celui alt bărbat din viața ei, Bruiser, cățelușul chihuahua, Elle este concediată de la



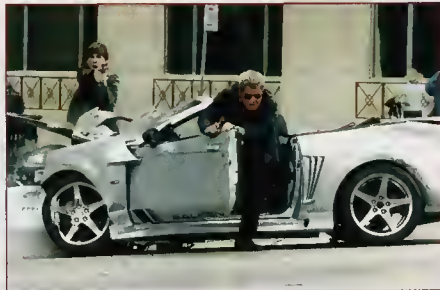
locul de muncă. Eroina noastră este devastată, dar, după cum o cunoașteți, nu se dă bătută așa ușor și pleacă la Washington pentru a rezolva singură problema. Vă dați seama că lucrurile sunt cât se poate de complicate, dar blonda noastră are tot ce-i trebuie pentru a se descurca printre politicienii hârșji din capitala Americii, pentru a trage câteva sfori pe ici pe colo și a rezolva definitiv problema.

**Data apariției 5 septembrie 2003**  
**Distribuit de InterComFilm România**

## Hollywood Homicide

În această lună, LEVEL vă prezintă o comedie plină de acțiune produsă de Revolution Studio. Filmul se numește Hollywood Homicide și este regizat de Ron Shelton (Bull Durham, White Men Can't Jump). În rolurile principale îl vom întâlni pe Harrison Ford și Josh Hartnett.

Filmul prezintă o introspectivă rară asupra vieții profesionale și personale a doi ofițeri din Los Angeles Police Department. Harrison Ford intră în rolul lui Joe Cavilan, un veteran care le știe bine pe-ale lui. El va trebui să facă echipă cu unul dintre cei mai talentați și promițători tineri, K.C. Calden (Josh Hartnett). Cel din urmă însă pare mult mai interesat de yoga și de încercările



sale actricești decât de munca de detectiv.

Cei doi ofițeri LAPD trebuie să investigheze uciderea unui grup rap, în timp ce se afla pe scenă, crimă ce pare a fi pusă la cale de către Sartain (Washington), un șef al rapper-ilor despre care se zvoneste că a mai aranjat

uciderea unor artiști în momentul în care au vrut să părăsească casa sa de producție. Acțiunea va evolua de aici către un final imprezvizibil pe care-l veți putea descoperi la cinematograful.

**Data apariției 12 septembrie 2003**  
**Distribuit de InterComFilm România**





## De la cioLAN citire... emulare...

Cu toți ați auzit de acea unealtă capitalistă numită GameBoy Advance, mai pe scurt GBA. Dacă însă ați trăit în junglă sau ați ratat cele „ics” articole scrise de Locke, GBA este o consolă portabilă, iar cronicarul Grigore Ureche l-ar fi descris ca pe un aparat drăcesc, „nu mare de statu, falimos și degrabă a mânca timp nevinoval”. Și ca dovadă că „mintea omului e lucru” dracului”, niște indivizi bine intenționați au realizat un emulator de GBA, numit sugestiv VisualBoy Advance. Cu o mână pe inimă și cealaltă pe tastele direcționale (ce, vreți să moară Shinobii? îl declar, scuzate să-mi fie cuvintele spurcate, „the ultimate shit” în materie de emulatoare. De GBA, bineînțeles.

### ...cave inginerie

Mai concret, VBA este un emulator. Ce este emulatorul? „Păi emulatorul este care emulează, domnule”. „Nu așa, loază! Emulatorul este acel program care ne permite nouă, utilizatorilor de PC, să rulăm aplicații, mai concret (dar ilegal) jocuri, proiectate pentru un anumit tip de consolă. În cazul nostru, GBA. Ai înțeles?”

Acum stați cumini și ascultați-l pe tatalecum vă povestește despre voinicul VBA. El nu este ca noi. El este făcut în C++, de oa-

meni pentru oameni, în pur stil Toma Alimășesc, adică mic la stat mare la sfat, un tinereț plâpând, de aproximativ 600 de kilog. Cât îl vedeți de mic, vă poate mira cât de multe lucruri știe să facă. Dar să le luăm cu începutul.

Printr-o acțiune scurtă și la obiect (aka shortcut key) puteți salva în orice moment. Pentru îmbucurarea ochiului, există 5 (cinci) filtre grafice, pe numele lor 2xSaI, Super 2xSaI, Super Eagle, Pixelate și Motion Blur, precum și posibilitatea rulării în full-screen. Mai amintesc suportul pentru joystick, joypad și alte controllere din acestea hooțe. Dacă vă grăbiți, există și posibilitatea de a accelera puțin treburile printr-o simplă apăsare de buton. Dacă vă simțiți bazați și puteți dezasambla codul aplicațiilor emulate, dispuneți de un debugger hardcore. Vreți mai mult? Sound recording, screen capture, cinci metode de a trîșea, versiune de Linux, codul sursă disponibil pe undeva pe Internet vă ajung?

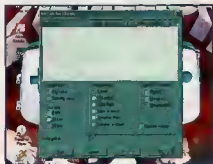
### This is the end ...

Vă anunț că, pe undeva pe Internet, nu spun unde pentru că, sincer să fiu, îmi place libertatea, puteți găsi și jocuri. Normal că piratate, altfel v-aș fi pus în temă. Hai noroc.

■ cioLAN



Dați un click și gata-i treaba



Un mod de cheat foarte asemănător Game Wizard-ului.

## Evoluție Gheombol

### Game Boy

Analizant: 1989  
Display: 160x144 pixeli  
Comutatoare: 8 butoane (4 direcționale)



### Game Boy Color

Analizant: 1998  
Display: 145x132 pixeli  
Comutatoare: 8 butoane (4 direcționale)



### Game Boy Advance

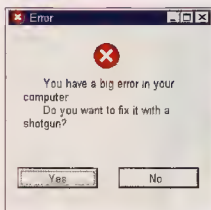
Analizant: 2001  
Display: 240x160 pixeli  
Comutatoare: 8 butoane (4 direcționale)



### Game Boy Advance SP

Analizant: 2003  
Display: 240x160 pixeli  
Comutatoare: 8 butoane (4 direcționale)





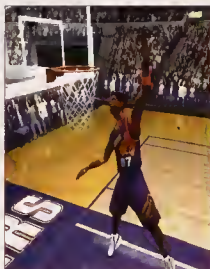
Chiar în dulap. După haine.  
Imagine primită de la sogarD.vega.



Nu mai românii știu cum se face un blat  
adevărat. La ceilalți e prea evident.  
Imagine trimisă de cineva.



O nouă modă prin America: cap de  
minge. Imagine primită de la Alex Mateo.



Slam-uri de-astea dau și eu. O mulțime.  
Imagine primită de la Alex Mateo.



Multe ciudățenii mai sunt prin Matrix. Imagine primită de la Gmaxx.



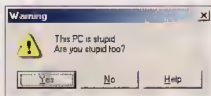
Puterea dragostei în variantă feroviară. Imagine trimisă de Mihail Mihalache.

Top	Score	Game
1	216	GTA: Vice City
2	170	Warcraft III: Reign of Chaos
3	93	Enter The Matrix
4	45	Tom Clancy's Splinter Cell
5	39	Age of Mythology
6	38	Bloodrayne
7	31	Command & Conquer Generals
8	17	Rise of Nations
9	11	Medieval: Total War - Viking Invasion
10	2	MotoGP 2
Total	464	

V-am spus eu că suntem malefici.  
Imagine de la JohnnyM.



Aș băga mâna în foc pentru B. Numai să știu ce este.  
Imagine primită de la Olteanu Alexandru.



NU.  
Imagine primită de la Stănescu Robert.

**Câștigătorul din acest număr  
este Alex Mateo.**

**DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/> 3 luni	346.000 lei	230.000 lei
<input type="checkbox"/> 6 luni	600.000 lei	400.000 lei
<input type="checkbox"/> 12 luni	1.380.000 lei	750.000 lei

Începând cu luna:

Time, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Et.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Pașt

Telefon

E-mail

Am plătit ☐ în lei / în euro / în moneda națională / prin mandat postal / prin ordin de plată nr.

Revista / abonament / ex.

### talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediți-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

**DA, doresc:**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	130.000 lei/buc	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Time, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Et.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Pașt

Telefon

E-mail

Am plătit ☐ în lei / în euro / în moneda națională / prin mandat postal / prin ordin de plată nr.

### talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediți-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Vrei  
**5** reviste  
**GRATIS**  
**ABONEAZĂ-TE PE UN AN!**

12 reviste x 115.000 lei = 1.380.000 lei  
1 abonament / an = 750.000 lei

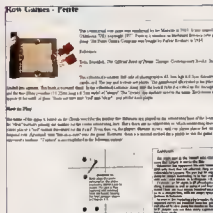


WWW.

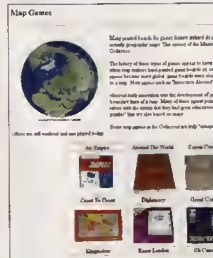
# ELLIOTT AVEON MUSEUM AND ARCHIVE OF GAMES

[www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/](http://www.ahs.uwaterloo.ca/~museum/)

La adresa de mai sus veți găsi un muzeu virtual dedicat jocurilor. Adică



JOCURILOR... Orice fel de jocuri: de cărți, pe calculator, board-games, jocuri vechi, jocuri noi, jocuri din China, jocuri din Egipt, dar nu și jocuri din România. O bază de date cu adevărat impresionantă care m-a făcut să-mi aduc aminte de diversele bețișoare "Made in China" pe care le învânteam până ne trezeam că jucăm Maroc (sau cum îi spunea...). În plus, găsiți poze cu jocurile respective și, mai important, regulile de joc. Oh, jo!

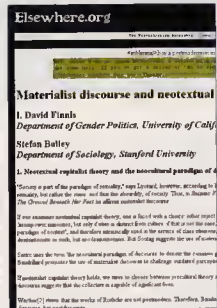


# The Postmodernism Generator

[www.elsewhere.org/cgi-bin/postmodern](http://www.elsewhere.org/cgi-bin/postmodern)

Citez din eseu numit "Materialist discourse and neotextual capitalist theory", subcapitolul "Neotextual capitalist theory and the neocultural paradigm of discourse": "« Society is part of the paradigm of sexuality», says Lyotard; however, according to Humphrey, it is not so much society that is part of the paradigm of sexuality, but rather the stasis, and thus the absurdity, of society."

Și tot așa... Dacă vreți să citiți mai mult, accesați cu încredere acest generator automat de eseuri postmoderniste.



# NeDe [www.bernardbelanger.com/ computing/NaDa/index.html](http://www.bernardbelanger.com/computing/NaDa/index.html)

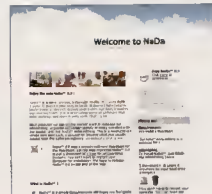
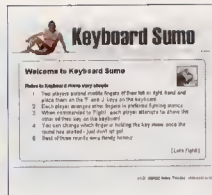
Uite un concurent serios pentru orice sistem de operare disponibil acum pe piață. NaDa nu face nimic, nu ocupă loc și nu te deranjează deloc. NaDa nu dă erori, NaDa e compatibil cu orice și, poate ați uitat, NaDa nu face nimic. Dar măcar e pe gratis! Clar... Îl cumpărați!!

■ Mitica

# Keyboard Sumo

[www.chthonic.f9.co.uk/sumo/  
index.html](http://www.chthonic.f9.co.uk/sumo/index.html)

O veste bună! Nu trebuie să îți gras ca să participi la un concurs de sumo. Trebuie în schimb să ai niște degete foarte bine înfipite... În tastatură? De ce! Pentru că asta îți cere joculețul de față. Bagă degetul în tastatură, cheamă un prieten, convinge-l să-și înfipă și el arătătorul pe o tastă și apoi dă-i și încearcă să-l faci să-și ridice degetul de pe tastatură. Fără violență, vă rog...





Trebuie să încep totuși cu o mică istorie a mea de gamer și să vă spun că la început mă jucam numai pe la vârlul meu, pe minutul său 4x86 cred. Mă jucam și eu cât apucam, nu aveam noțiunea de timp și după câteva ore de joc eram fascinat câteva zile după jocul respectiv, după care uitam complet de el. Apoi când aveam eu 8 sau 9 ani, mi-au luat părinții calculator... fără jocuri (se mai întâmplă). După câteva săptămâni apar și primele jocuri tot de la vârlul meu, jocuri la care îmi petreceam timpul... 1 oră pe zi... numai în week-end!!! Și tot așa și tot așa, până pe la vreo 11 ani când m-am apucat de citit LEVEL-ul. Capital mistake. M-a apucat subit interesul pentru jocuri, de fapt, cam TOT ce are legătură cu calculatoarele, 2 ore pe săptămână au devenit 2 pe zi, 2 pe zi au devenit 3,4,5 până în ziua de azi, când am ajuns la cifra de grație 7. Îmi dă seama că sunt într-adevăr maniac, știu că-s incurabil și totuși mă simt bine. Nu sunt în stare să mă joc noaptea, dar ce pierd noaptea... recuperez ziua! Primul joc la care am pierdut cu adevărat ore și zile, cred că și luni, a fost Doom II, pe care încă l-aș juca, iar jocul ce a trăit (și va trăi încă) cel mai mult pe hardul meu a fost Heroes II care în momentul de față rezistă de 1 an și.

Mă va lăsa vreodată microbul? Știu că va veni momentul mai devreme sau mai târziu, dar până atunci prefer să profit de pe urma lui cât de mult pot și vă urez și vouă la fel.

#### Scioica Adrian

Topicul de luna asta e interesant. În concluzie, să trecem la subiect! Momentul în care mi-am dat seama că sunt obsedat de jocuri a fost încă în care am rămas prost în fața ceasului, întrebându-mă unde s-or fi dus inexplicabil 11 ore din viața mea, mai ales că era a doua oară când văzusem un calculator. De fapt, viața mea de gamer a început când am văzut prima oară un calculator. Dar n-am de gând să-mi scriu memoriile. Încep să îmi pun întrebări de alea, cum ar fi dacă mai sunt cu adevărat un gamer sau dacă această preocupare a trecut pe locul doi. Eu am fost uimit de Caesar III, primul joc de PC pe care l-am văzut vreodată. Mania a continuat cu Diablo, Pharaoh, Might and Magic, Heroes etc. Acestea sunt titlurile care îmi alcătuiesc

identitatea. După cum se vede, toate au ceva în comun: toate reflectă un univers medieval (nu și în cazul seriei Caesar), în care vrăjile joacă un rol important. Nu mi-au plăcut niciodată jocurile cu arme de foc, lasere distrugătoare și extraterestri hidoși. Cu toate astea, mă simt nevoit să îi respect și pe cei cărora le plac. De ce respectul nu este reciproc? De ce nu vezi nici o sală fără CS? De ce de nu mai apar decât producții care se încadrează în tema SF (genul Hack&Slash predomină)? Nu pot generaliza, dar să recunoaștem căse tinde spre acest mod de a face jocuri. Aceste întrebări plus aerul "de sus" cu care mă privește un jucător de CS (care probabil nu își imaginează că poate fi de 10 ori mai dificil să joci Heroes) mă fac să mă întreb dacă MERITA să mai fiu gamer. Jocurile tind să devină nu un antrenament plăcut pentru creier, așa cum ar fi un TBS sau un RTS, ci o metodă de a-i inhiba rolul.

#### Ianut Verban

Dacă aș sta acum să povestesc despre ziua în care mi-am dat seama că sunt dependent de jocuri, care coincide cu ziua în care m-am jucat prima dată pe un calculator, atunci ar dura prea mult, așa că o să generalizez situația și o să vă explic doar cum a debutat acest maraton prin sălile de calculatoare, așa-zisele devoratoare de minți încă tinere. "Coșmarul" a început... prin clasa a V-a, eu tânăr și neliniștit am fost "ademenit" de un coleg să îl înșoțesc la o partidă de Quake 2, cu toate că nu știam ce este ăla sau ce presupune o sală de calculatoare. Foarte bune, până când am învățat cât de cât cum se joacă, cu toate că eram întotdeauna în minus la fraguri... Dar la un moment dat vine un nene și îmi zice cu o voce de gardian de la Jilava: "Ți-a sunat ceasul", adică îmi expirase timpul. Bag mâna și mă așez prin buzunarul de la pantaloni și scot o bancnotă de zece mii (bani grei pe atunci) și în momentul acesta mi-am dat seama că nu mai am cale de întoarcere.



Fallout 1 și 2, unul dintre principalele motive pentru pierderea nopților în fața calculatorului

Din ziua aceea tot umblu prin săli, ca un suflet pierdut în căutarea absolutului. Acum să nu înțelegeți că așa face parte din categoria aia de gameri infanțili care nu știu altceva decât Cstrike, renunțând astfel la învățatură și rezultând cu corigență. NU! Starea mea de strigoi al nopții a luat sfârșit la un moment dat: ziua în care mi-am achiziționat un calculator personal, mărind astfel perioada de stat la calculator până la 10 ore câteodată. Momentul în care am spus "UAU!" este greu de descris și de amintit, pentru că s-a repetat de foarte multe ori. Dar prima dată când am simțit cu adevărat senzația aia de gamer adevărat, presupun că a fost în cazul lui Diablo 2, cum toate lucrurile încep cu Diablo 2. Bucuria de a sta acasă, jucându-mă Diablo, fără inhibiții față de alți oameni care să stea în spatele tău și să îți zică: "Ești varză și oricum mai ai 5 minute, fraiere" nu poate să îți provoace decât o senzație de împlinire. Poate că această senzație se pierde cu timpul, din simplul motiv al lipsei de imaginație din partea producătorilor de jocuri, care în grabă mă fac câte o perlfă de joc de îți lasă un gust amar în cerul gurii. Doar un impuls din când în când, un joc care să îmi meangă direct la inimă mai animă acest sentiment față de jocuri, bucuria unui gamer împătimit.

#### Argus

Salut,  
Îți scriu și eu acest mail ca să mai al un input la tema din numărul trecut al revistei - okay, cam târziu, dar noi aștia mai în vârstă percutăm mai lent... În plus, consider că inputul meu va fi destul de interesant pentru cazuistica ta,



Săliile de jocuri au devenit deja o prezență obișnuită în viața noastră

deoarece mă aflu într-o ipostază duală... Deci, prima ipostază, cea de părinte: am 38 de ani și sunt părinte și fericitul posesor a 2 gameri, ce-l drept cam cruzi: o fată de 9 ani juma', cu gusturi evidente către orice cu Barbie (dar a băgat și Nancy Drew) și un puști de 5 ani juma' cu gusturi evidente către JOCURI - a băgat și Max Payne (ok, se bloca și îl treceam eu mai departe), la fel și Serious Sam 1 și 2, bagă Finding Nemo, Rayman 3, Tarzan, la NFS HP2 mă face la 1 din 5 curse (pe bune) și mai nou (de vreo 4 luni) l-am introdus eu cu mâna mea în lumea CS. Îți dai seama că și-o fură rău, dar ții face mâna pentru viitor.

Da, ai citi bine, în CS... și cu mâna mea. Pentru că asta este a doua ipostază a mea: cea de gamer (din 1984), când am început cu un Spectrum+, urmând apoi Spectrum 2+, Commodore C64, un 286, apoi un 486 DX2, iar acum am 2 rachete cu P4 legate în rețea.... Când spun GAMER, spun GAMER: nopți pierdute în ultimul am de liceu și apoi în facultate cu JetSet Willy, Elite Saboteur 1

și 2, seria Dizzy, NorthStar, Rygar, Sentinel, R-Type, trilogia Lords of Time pe Spectrum (acumulasem peste 150 casete de 60 minute), nu mai zic de nopți albe pentru tras jocuri cu Macro Copy și încă vreo două programe de copiat care scoteau protecția (parca Lenslock îi spunea)... apoi echivalentele lor pe C64, plus Usagi

Yojimbo și Samsara etc.... Apoi am trecut la PC cu LOOM, Zak McKracken, DOTT, Crime Wave, Price of Persia, mai târziu cu Full Throttle, Wolfenstein, Commander Keen, Dangerous Dave și apoi DOOM... DOOM... DOOM... scuze, dar m-a marcat, am crescut și m-am dezvoltat cu el. M-a marcat atât de tare încât mi-am comandat de pe Amazon de cum a apărut MASTERS OF DOOM, biografia celor 2 John de când s-au cunoscut până s-au despărțit... După ala alte nopți cu ROTT.... Warcraft... Mă rog, oldies but very goldies, care aduceau fiecare câte o bucătică nouă la ceea ce numim noi azi joc. De joace recente, ce să zici? Din lipsă de timp nu pot juca tot ce am în casă (cca. 1300 CD-uri cu joace, muzică, softuri și utilitare...). Mi-am făcut o politică: dacă jocul îmi place cât de cât, dar nu mă "agață", bag un cheat ca să-l termin și să vad endingul și filmele și gata, BEEN THERE, DONE THAT. Dacă în schimb mă agață, pierd nopți ca să-l fac pe bune (Hitman 2 în 8 zile cu SILENT ASSASSIN pe fiecare mislune - 3 zile am stat pe harta cu ninjele paranolice, știți voi care: GTA3 și GTA VC terminate 100% și câteva în plus).

Ce vreau eu să spun cu acest mail, cam stufos (mă grăbesc, că mă așteaptă BloodRayne), este că am avut și eu ca gamer la vremea mea probleme cu bătrânii, cu școala, chiar și la serviciu (săptămăna trecută m-am învoit 2 zile ca să pot termina

în puii mei Frozen Throne...). Acum, ca părinte, îmi înțeleg perfect copiii și pe toți gamerii out there... De fapt, înțeleg toate taberele: și pe gamer, și pe babaci, și pe prof, și pe dirigiu', și pe patron... Cred că suntem sub 10 în țara asta care să fim și părinți, și GAMERI. Problema însă rămâne, cel puțin la copiii mei: mai au încă și altele de făcut - terne, evident. Mai încolo, când ponderea activităților școlare va crește, treaba lor: cât timp școala nu se plânge și nici eu nu văd că au rămas cu inteligența la nivelul oricilor, NU AM DE GÂND SĂ LE STRIC GAMEREALA. Să se descurce, să le jucăm de rupeam și totuși am terminat și liceul și facultatea cu medii peste 8, la proiectul de stat am luat chiar 10 - îmi făcusem un program pe Spectrum, că m-am băgat și în programare de știam toate adresele cu ce și cu cât trebuie poke-ulite ca să facă ce vreau eu, economisind astfel linii de program. Dacă o să-i văd că au și nițică înclinare și curiozitate, am să-i introduc personal în lumea hack... programării speciale, că m-am ocupat și cu asta... ORICUM, sunt momente când TREBUIE să-i gonesc la teme că doar sunt copii și sunt sigur că și la 18-20 de ani vor trebui goniti la "teme", că și la mine a fost la fel și la toată lumea e la fel, când te joci și te agață și ai apucat să treci dincolo, greu îți mai revii.... DECI, mă aștept să le crez și eu probleme la ai mei gameri, că asta e, sunt părinte și teoretic pot să prevăd mai bine decât ei când este nevoie să lase joaca și să facă altceva. Mesajul de fapt asta am vrut să fie: nici chiar eu, părintele gamer, nu cred că voi putea garanta copiilor mei o gamereală 100% lipsită de intervenția mea părintească la un moment sau altul în viața lor... Dar per total, sper să le crez o atmosferă de joc mai puțin stresantă decât au alții...

#### Ne-au mai scris:

Dobber, Pufanu aka Hektor  
Buddinho, Vintilescu Mohamed, Iorga  
Dragos aka IorGaD, Popescu  
Constantin, Tudor Constantin,  
Gyongyi Istvan-Zsolt, Lucăcel Marius,  
Bogdan Cojocariu, Puia Adrian,  
Kazaner Norbert, Glumetzul, Limbean  
Vlad, Donel Rautoiu, Neo, Tudor,  
bayer, Rhin0, eddy Ray, Amoeba,  
Vasile Bogdan, Fei Zul, Margineanu  
Alexandru.



Diablo 2... alte nopți pierdute



Vogel Busch Unternehmensgruppe AG  
Str. N. 1, D-3000 Hannover 1  
Tel.: 0511/363-1111, 0511/363-1111  
0746/3333, 0746/3333  
Fax: 0511/363-1111  
Hansa 172 2 1 1991

Corporate All Management

Name: \_\_\_\_\_  
 Address: \_\_\_\_\_  
 Phone: \_\_\_\_\_

Standard form:  $y = mx + c$

1992-1993: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 1994-1995: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 1996-1997: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 1998-1999: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2000-2001: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2002-2003: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2004-2005: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2006-2007: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2008-2009: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2010-2011: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2012-2013: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2014-2015: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2016-2017: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2018-2019: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2020-2021: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2022-2023: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*  
 2024-2025: *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*

### Statistical analysis

Local Address:  
 192.168.1.100  
 192.168.1.100  
 192.168.1.100  
 192.168.1.100

Public Health

2000-2001  
 2001-2002  
 2002-2003  
 2003-2004  
 2004-2005  
 2005-2006  
 2006-2007  
 2007-2008  
 2008-2009  
 2009-2010  
 2010-2011  
 2011-2012  
 2012-2013  
 2013-2014  
 2014-2015  
 2015-2016  
 2016-2017  
 2017-2018  
 2018-2019  
 2019-2020  
 2020-2021  
 2021-2022  
 2022-2023  
 2023-2024  
 2024-2025  
 2025-2026  
 2026-2027  
 2027-2028  
 2028-2029  
 2029-2030  
 2030-2031  
 2031-2032  
 2032-2033  
 2033-2034  
 2034-2035  
 2035-2036  
 2036-2037  
 2037-2038  
 2038-2039  
 2039-2040  
 2040-2041  
 2041-2042  
 2042-2043  
 2043-2044  
 2044-2045  
 2045-2046  
 2046-2047  
 2047-2048  
 2048-2049  
 2049-2050  
 2050-2051  
 2051-2052  
 2052-2053  
 2053-2054  
 2054-2055  
 2055-2056  
 2056-2057  
 2057-2058  
 2058-2059  
 2059-2060  
 2060-2061  
 2061-2062  
 2062-2063  
 2063-2064  
 2064-2065  
 2065-2066  
 2066-2067  
 2067-2068  
 2068-2069  
 2069-2070  
 2070-2071  
 2071-2072  
 2072-2073  
 2073-2074  
 2074-2075  
 2075-2076  
 2076-2077  
 2077-2078  
 2078-2079  
 2079-2080  
 2080-2081  
 2081-2082  
 2082-2083  
 2083-2084  
 2084-2085  
 2085-2086  
 2086-2087  
 2087-2088  
 2088-2089  
 2089-2090  
 2090-2091  
 2091-2092  
 2092-2093  
 2093-2094  
 2094-2095  
 2095-2096  
 2096-2097  
 2097-2098  
 2098-2099  
 2099-2100  
 2100-2101  
 2101-2102  
 2102-2103  
 2103-2104  
 2104-2105  
 2105-2106  
 2106-2107  
 2107-2108  
 2108-2109  
 2109-2110  
 2110-2111  
 2111-2112  
 2112-2113  
 2113-2114  
 2114-2115  
 2115-2116  
 2116-2117  
 2117-2118  
 2118-2119  
 2119-2120  
 2120-2121  
 2121-2122  
 2122-2123  
 2123-2124  
 2124-2125  
 2125-2126  
 2126-2127  
 2127-2128  
 2128-2129  
 2129-2130  
 2130-2131  
 2131-2132  
 2132-2133  
 2133-2134  
 2134-2135  
 2135-2136  
 2136-2137  
 2137-2138  
 2138-2139  
 2139-2140  
 2140-2141  
 2141-2142  
 2142-2143  
 2143-2144  
 2144-2145  
 2145-2146  
 2146-2147  
 2147-2148  
 2148-2149  
 2149-2150  
 2150-2151  
 2151-2152  
 2152-2153  
 2153-2154  
 2154-2155  
 2155-2156  
 2156-2157  
 2157-2158  
 2158-2159  
 2159-2160  
 2160-2161  
 2161-2162  
 2162-2163  
 2163-2164  
 2164-2165  
 2165-2166  
 2166-2167  
 2167-2168  
 2168-2169  
 2169-2170  
 2170-2171  
 2171-2172  
 2172-2173  
 2173-2174  
 2174-2175  
 2175-2176  
 2176-2177  
 2177-2178  
 2178-2179  
 2179-2180  
 2180-2181  
 2181-2182  
 2182-2183  
 2183-2184  
 2184-2185  
 2185-2186  
 2186-2187  
 2187-2188  
 2188-2189  
 2189-2190  
 2190-2191  
 2191-2192  
 2192-2193  
 2193-2194  
 2194-2195  
 2195-2196  
 2196-2197  
 2197-2198  
 2198-2199  
 2199-2200  
 2200-2201  
 2201-2202  
 2202-2203  
 2203-2204  
 2204-2205  
 2205-2206  
 2206-2207  
 2207-2208  
 2208-2209  
 2209-2210  
 2210-2211  
 2211-2212  
 2212-2213  
 2213-2214  
 2214-2215  
 2215-2216  
 2216-2217  
 2217-2218  
 2218-2219  
 2219-2220  
 2220-2221  
 2221-2222  
 2222-2223  
 2223-2224  
 2224-2225  
 2225-2226  
 2226-2227  
 2227-2228  
 2228-2229  
 2229-2230  
 2230-2231  
 2231-2232  
 2232-2233  
 2233-2234  
 2234-2235  
 2235-2236  
 2236-2237  
 2237-2238  
 2238-2239  
 2239-2240  
 2240-2241  
 2241-2242  
 2242-2243  
 2243-2244  
 2244-2245  
 2245-2246  
 2246-2247  
 2247-2248  
 2248-2249  
 2249-2250  
 2250-2251  
 2251-2252  
 2252-2253  
 2253-2254  
 2254-2255  
 2255-2256  
 2256-2257  
 2257-2258  
 2258-2259  
 2259-2260  
 2260-2261  
 2261-2262  
 2262-2263  
 2263-2264  
 2264-2265  
 2265-2266  
 2266-2267  
 2267-2268  
 2268-2269  
 2269-2270  
 2270-2271  
 2271-2272  
 2272-2273  
 2273-2274  
 2274-2275  
 2275-2276  
 2276-2277  
 2277-2278  
 2278-2279  
 2279-2280  
 2280-2281  
 2281-2282  
 2282-2283  
 2283-2284  
 2284-2285  
 2285-2286  
 2286-2287  
 2287-2288  
 2288-2289  
 2289-2290  
 2290-2291  
 2291-2292  
 229

## CONCLUSION

[illegible]Address: [amir@compuserve.com](mailto:amir@compuserve.com)

© 2004 Blackwell Publishing Ltd  
Journal of Internal Medicine 255: 103–110  
doi: 10.1111/j.1365-2796.2003.01701.x

country: Italy

**Management:** See article by K.T. Lumsden.

1999). The authors also found that the mean age of onset of the disorder was 14.8 years (range 10–20 years).

Options	62
Mobile	71
Software	71
Best Distribution	23, 35
Direct Comparisons	41
Vietnam VTC	43
K-Tech	55
The Portal	59
Flamingo Computers	64



## BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS



**BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS**

VOCALTRAK • A COMMUNICATIONS

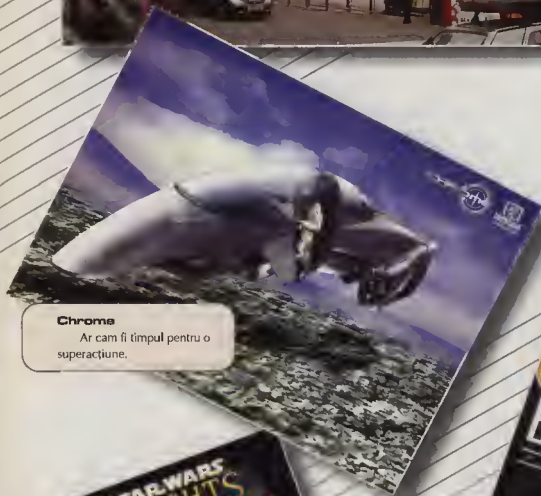
## LEVEL

**VOGELBUNDA**  
COOPERATION



**ECTS 2003**

Gaming Europa. Transmisiune de la Londra.



**Chrome**

Ar cam fi timpul pentru o superacțiune.



**Star Wars: Knights of the Old Republic**

Săbiuța revine în forță!

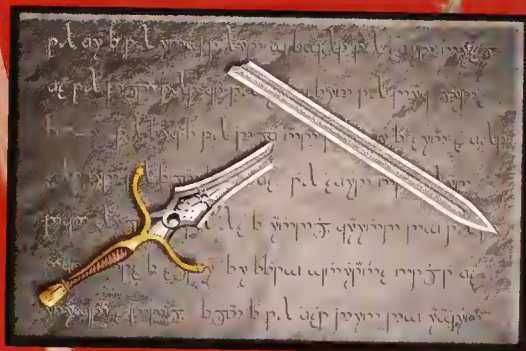


**Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII**

Amele pe care Hitler nu a mai avut timp să le pună la bătaie!

În septembrie a fost  
primul Adventure în LEVEL.

Vă oferim continuarea.



octombrie 2003

# Broken Sword 2

THE SMOKING MIRROR





**MSI**  
www.msi.com.tw



**MEGA**  
Intel® and Microsoft® are trademarks of their respective owners.

# Maximize Your Digital World!

**359€**

MSI MEGA PC este un sistem complet de divertisment mai bine decât 3 calculatoare personale. Ușor de instalat și ușor de utilizat, oferă o gamă largă de funcții și modalități de conectare la dispozitive multimediale. Beneficiind de un procesor centralizat de procesare a sunetului și a imaginii, oferă o calitate superioară a imaginii și sunetului. În plus, are un slot pentru DVD-ROM și un slot pentru CD-ROM. Este un sistem complet de divertisment, care poate fi conectat la orice dispozitiv de ieșire audio și video. Este un sistem complet de divertisment, care poate fi conectat la orice dispozitiv de ieșire audio și video.



Dimensiuni: 151W x 202W x 320 mm

## Design unic 3 în 1!

**Hi-Fi Stereo / Mini Audio**

- Sistem audio de înaltă fidelitate
- 2x Amplificator de putere
- 2x Tweeter, 1x Subwoofer

**Home Theatre**

- Creați o atmosferă de cinema în casa voastră

**Performance PC**

- Aplicații multimediale
- CD-ROM / DVD-ROM
- Hard Disk 160 GB / 80 GB
- Calculator

**FLAMINGO**  
COMPUTERS

www.flamingo.ro  
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)  
eFlamingo@flamingo.ro